

**M** 2016



# **GRAFISMO ESPECIALIZADO**

**Pós-produção digital de genéricos para videogramas de televisão**

**RAMON GUILHERME LEAL CAMPOS FONSECA DA SILVA  
DISSERTAÇÃO DE MESTRADO APRESENTADA  
À FACULDADE DE BELAS ARTES DA UNIVERSIDADE DO PORTO EM  
DESIGN DA IMAGEM**

RAMON GUILHERME LEAL CAMPOS FONSECA DA SILVA

# Grafismo Especializado

Pós-produção digital de genéricos para videogramas de televisão

Dissertação apresentada ao  
Programa de Pós-Graduação em  
Design da Imagem na Faculdade  
de Belas Artes da Universidade do  
Porto como requisito parcial para  
obtenção do título de Mestre em  
Design.

Área de concentração: Design

Orientador: Bruno Giesteira  
Coorientador: José Alberto Pinto

PORTO  
2016

## Agradecimentos

À minha família.

À minha namorada Ziani Santana.

Ao meu orientador Bruno Giesteira.

Ao meu coorientador José Alberto Pinto

À minha amiga e professora Simone Formiga.

À toda equipe da TVU.

A todos amigos que fiz em Portugal nesses anos.

A todos professores do Mestrado de Design da Imagem.

## Resumo

Por ter sido escolhida a modalidade de estágio para este mestrado, o estudo do grafismo nas televisões universitárias é o tema principal deste projeto. Durante o período de trabalho na TVU, foram desenvolvidas atividades como filmagens de eventos da Universidade do Porto, de exposições, de peças de teatro e da atualização semanal de programas dentro da TVU, bem como edição dos vídeos.

Com base no conhecimento obtido ao estagiar na TVU, na pesquisa realizada e na análise dos grafismos presentes nos canais universitários, este projeto propôs uma alteração nas atuais cartelas utilizadas e nas suas respectivas animações nos vídeos da TVU.

Para obter um retorno do público-alvo da TVU, foi realizada uma pesquisa com estudantes da Universidade do Porto. Essa pesquisa foi importante para fazer as modificações necessárias, corrigindo eventuais problemas presentes no trabalho.

**Palavras-chave:** televisão universitária - estágio - grafismo - vídeo



## Abstract

For being chosen the internship modality for this master, the study of graphic design in university television is the main theme of this project. During the period of work at TVU, activities were developed as event filming of the University of Porto, exhibitions, theater plays and weekly update programs in the TVU and editing videos.

Based on the knowledge obtained to the internship at TVU, on the conducted research and on analysis of the graphic design used in University channels, this project proposed a change in the current used text box and their respective animations in videos from TVU.

To obtain an audience of return of TVU, a survey was conducted with students from the University of Porto. This research was important to make the necessary changes, correcting any problems present in the work.

**Keywords:** university television - intership - graphic design - video

## LISTA DE FIGURAS

Fig. 01 - Exemplo de aplicação de grafismo (cartela e logotipo)	16
Fig. 02 - Exemplo de espaço	18
Fig. 03 - Exemplo de linha	18
Fig. 04 - Exemplo de forma	19
Fig. 05 - Exemplo de tom	20
Fig. 06 - Sistema RGB de cores	20
Fig. 07 - Exemplo de cor	21
Fig. 08 - Exemplo de textura	22
Fig. 09 - Exemplo de movimento	23
Fig. 10 - Viagem à Lua, filme de George Melliés	26
Fig. 11 - Como eram os grafismos em filmes mudos	27
Fig. 12 - "Symphonie Dialogue" de Viking Eggeling	27
Fig. 13 - "Rhythm 21" de Hans Richter	28
Fig. 14 - "Tusalava" de Len Lye	28
Fig. 15 - "Lichtspiel Opus" de Walter Ruttmann	29
Fig. 16 - "Allegretto" de Oskar Fischinger	29
Fig. 17 - "Fantasia" de Walt Disney com o personagem Mickey Mouse	30
Fig. 18 - Abertura de "Anatomy of a Murder" realizada por Saul Bass	31
Fig. 19 - Abertura de "Seven" realizada por Kyle Cooper	31
Fig. 20 - Vinheta da BBC de 1953	32
Fig. 21 - Exemplo de marca d'água em uma transmissão	33
Fig. 22 - Exemplo de cartela em uma transmissão	33
Fig. 23 - "Ubu Roi" de Jean-Christophe Averty	34
Fig. 24 - Logotipo TUBI	42
Fig. 25 - Aplicação do logotipo da TUBI em seus vídeos	42
Fig. 26 - Logotipo da TVU Recife	43
Fig. 27 - Logotipo da rádio universitária da TVU Recife	43
Fig. 28 - Programa da TVU Recife	43
Fig. 29 - Logotipo da TJ UFRJ	44
Fig. 30 - Aplicação do logotipo da TJ UFRJ em seus vídeos	44
Fig. 31 - Logotipo da TJ UERJ Online	44
Fig. 32 - Aplicação do logotipo da TJ UERJ Online em seus vídeos	45
Fig. 33 - Logotipo da TV PUC-SP	49

Fig. 34 - Website da TV PUC-SP	49
Fig. 35 - YouTube da TV PUC-SP	50
Fig. 36 - Facebook da TV PUC-SP	50
Fig. 37 - Logotipo da TV PUC-Rio	51
Fig. 38 - Website da TV PUC-Rio	51
Fig. 39 - Youtube da TV PUC-Rio	52
Fig. 40 - Facebook da TV PUC-Rio	52
Fig. 41 - Logotipo da ESEC TV	53
Fig. 42 - Website da ESEC TV	53
Fig. 43 - YouTube da ESEC TV	54
Fig. 44 - Facebook da ESEC TV	54
Fig. 45 - Vinheta TV PUC-SP	55
Fig. 46 - Vinheta TV PUC-SP	55
Fig. 47 - Vinheta de abertura	56
Fig. 48 - Exemplo de cartela	56
Fig. 49 - Créditos finais	57
Fig. 50 - Vinheta de abertura	58
Fig. 51 - Exemplo de cartela	58
Fig. 52 - Créditos finais	58
Fig. 53 - Vinheta de abertura	59
Fig. 54 - Exemplo de cartela	59
Fig. 55 - Exemplo de cartela	59
Fig. 56 - Créditos finais	59
Fig. 57 - Brasão da PUC-Rio	60
Fig. 58 - Brasão da PUC-Rio	60
Fig. 59 - Logotipo da TV PUC-Rio	60
Fig. 60 - Vinheta de abertura	61
Fig. 61 - Exemplo de cartela	61
Fig. 62 - Créditos finais	62
Fig. 63 - Vinheta de abertura	62
Fig. 64 - Exemplo de cartela	62
Fig. 65 - Vinheta de abertura	63
Fig. 66 - Exemplo de cartela	63
Fig. 67 - Vinheta de abertura	64
Fig. 68 - Exemplo de cartela	64
Fig. 69 - Créditos finais	65
Fig. 70 - Vinheta de abertura	66
Fig. 71 - Vinheta de abertura	66
Fig. 72 - Aplicação da marca d'água	67
Fig. 73 - Exemplo de título dos vídeos	67

Fig. 74 - Exemplo de cartela	68
Fig. 75 - Créditos finais	68
Fig. 76 - Créditos finais	68
Fig. 77 - Logotipo TVU em seus vídeos	70
Fig. 78 - Logotipo TVU em impressos e portal	70
Fig. 79 - Exemplo de identificação da seção e da cartela para título	71
Fig. 80 - Exemplo de cartela para entrevistado	71
Fig. 81 - Vinheta de encerramento dos vídeos	72
Fig. 82 - Agenda TVU	72
Fig. 83 - Future Places	76
Fig. 84 - Inauguração do Novo Centro de Inovação da UPTEC	78
Fig. 85 - Cerimônia de Doutor Honoris Causa a Nadir Afonso	80
Fig. 86 - "Devagar" de Howard Barker	82
Fig. 87 - Conferência Internacional sobre o direito do mar	84
Fig. 88 - Vídeo promocional TVU	86
Fig. 89 - Move Up 2012/2013 - 1º semestre	88
Fig. 90 - Join of Two Improbable Fields	90
Fig. 91 - Agenda TVU	91
Fig. 92 - Vídeo Estágio TVU	93
Fig. 93 - Move Up 2012/2013 - 2º semestre	94
Fig. 94 - Cenário da Agenda Erasmus	96
Fig. 95 - Encerramento da Agenda Erasmus	97
Fig. 96 - Identidade visual da Agenda Erasmus	98
Fig. 97 - Design das folhas da Agenda Erasmus	99
Fig. 98 - Momento dedicado a vídeos externos na Agenda Erasmus	100
Fig. 99 - Exemplo de seção da Agenda Erasmus	100
Fig. 100 - Imagem Agenda Erasmus no questionário realizado	101
Fig. 101 - Resultado de pesquisa	101
Fig. 102 - Resultado de pesquisa	102
Fig. 103 - Resultado de pesquisa	102
Fig. 104 - Cartela de título do vídeo	104
Fig. 105 - Cartela para entrevistado	104
Fig. 106 - Créditos finais	104
Fig. 107 - Exemplo de cartelas	105
Fig. 108 - Exemplo de cartela para texto	105
Fig. 109 - Exemplo de identificação da seção	106
Fig. 110 - Vinheta de encerramento	107
Fig. 111 - Proposta de cartela para entrevistado	108

Fig. 112 - Proposta de cartela para o título do vídeo	108
Fig. 113 - Proposta de cartela para texto	109
Fig. 114 - Proposta de cartela para texto	109
Fig. 115 - Proposta de cartela para identificar o seção	110
Fig. 116 - Exemplo de cartelas quando aplicadas em um mesmo momento	110
Fig. 117 - Animação das cartelas referentes ao evento	111
Fig. 118 - Animação das cartelas com textos informativos	112
Fig. 119 - Cartela TVU x Proposta de cartela (entrevistado)	113
Fig. 120 - Cartela TVU x Proposta de cartela (texto)	113
Fig. 121 - Resultado da pesquisa	114
Fig. 122 - Resultado da pesquisa	114
Fig. 123 - Resultado da pesquisa	114
Fig. 124 - Resultado da pesquisa	115
Fig. 125 - Vinheta de encerramento	116
Fig. 126 - Proposta de cartela para título, data e local do evento	117
Fig. 127 - Proposta de cartela para entrevistado	117
Fig. 128 - Proposta de cartela para texto	118
Fig. 129 - Proposta de cartela para identificar a seção	119
Fig. 130 - Proposta de cartela de título do evento	119
Fig. 131 - Exemplo de cartelas quando aplicadas em um mesmo momento	120
Fig. 132 - Animação das cartelas referentes ao evento	121
Fig. 133 - Animação das cartelas com textos informativos	121
Fig. 134 - Cartelas TVU	122
Fig. 135 - Cartelas propostas	122
Fig. 136 - Resultado da pesquisa	122
Fig. 137 - Resultado da pesquisa	123
Fig. 138 - Resultado da pesquisa	123
Fig. 139 - Resultado da pesquisa	124

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABC - American Broadcasting Company  
ABTU - Associação Brasileira da Televisão Universitária  
BBC - British Broadcasting Corporation  
CIN - Corporação Industrial do Norte  
CPLP - Comunidade dos Países de Língua Portuguesa  
CNU - Canal Universitário de São Paulo  
CUF - Companhia União Fabril  
ESEC - Escola Superior de Educação de Coimbra  
EUA - Estados Unidos da América  
FBAUP - Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto  
MDI - Mestrado de Design da Imagem  
MEO - Serviços de Comunicações e Multimédia de Portugal  
PUC-Rio - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro  
PUC-SP - Pontifícia Universidade de São Paulo  
RGB - Red, green, blue (vermelho, verde, azul)  
TUBI - Televisão da Universidade da Beira Interior  
TVU. - Televisão da Universidade do Porto  
UBI - Universidade da Beira Interior  
UERJ - Universidade Estadual do Rio de Janeiro  
UFPE - Universidade Federal de Pernambuco  
UFRJ - Universidade Federal do Rio de Janeiro  
UPTEC - Parque de Ciência e Tecnologia da Universidade do Porto  
UP - Universidade do Porto  
UTV - Canal Universitário do Rio de Janeiro  
ZON - Serviços de Comunicações e Multimédia de Portugal

## ÍNDICE

1. Introdução	14
2. Estado da Arte	16
2.1 Grafismo	16
2.1.1 Componentes do grafismo	17
2.1.2 Evolução do grafismo em movimento: cinema, televisão e audiovisual	25
2.1.3 Aspectos técnicos e tecnológicos do grafismo audiovisual: entre a imagem real e a função sintática do grafismo	35
2.2 Televisão universitária	38
2.2.1 Origem e evolução da televisão universitária	38
2.2.2 Função, estrutura e dispositivos atuais da televisão universitária	41
2.2.3 O grafismo na televisão universitária: identidade, simplicidade e especificidade	42
2.2.4 Apresentação dos casos de estudo	46
2.2.4.1 TV Universitária - PUC-SP	47
2.2.4.2 TV Universitária - PUC-Rio	47
2.2.4.3 TV Universitária - ESEC	48
2.2.5 Identidade visual e funcionalidade dos canais	49
2.2.5.1 TV Universitária - PUC-SP	49
2.2.5.2 TV Universitária - PUC-Rio	51
2.2.5.3 TV Universitária - ESEC	53
2.2.6 Grafismo dos canais	55
2.2.6.1 TV Universitária - PUC-SP	55
2.2.6.2 TV Universitária - PUC-Rio	60
2.2.6.3 TV Universitária - ESEC	66
2.2.7 TVU	69
2.2.7.1 Origem e evolução do projeto	69
2.2.7.2 Função, estrutura e dispositivos atuais	69
2.2.7.3 O grafismo: identidade, simplicidade e especificidade	70

3. Metodologia	74
3.1 Estágio	74
3.1.1 Trabalhos realizados	76
3.1.1.1 Future Places	76
3.1.1.2 Inauguração do Novo Centro de Inovação do UPTEC	78
3.1.1.3 Cerimônia de atribuição do título de Doutor Honoris Causa a Nadir Afonso	80
3.1.1.4 Peça de Teatro "Devagar", de Howard Barker	82
3.1.1.5 Conferência Internacional	84
3.1.1.6 Vídeo promocional TVU	86
3.1.1.7 Move Up 2012/2013 - 1º semestre	88
3.1.1.8 Joint of Two Improbable Fields - Intercepção Improvável	90
3.1.1.9 Agenda TVU	91
3.1.1.10 Vídeo Estágio TVU	93
3.1.1.11 Move Up 2012/2013 - 2º semestre	94
3.1.1.12 Agenda Erasmus	95
4. Proposta de trabalho / Resultados	103
4.1 Cartelas TVU atuais (2012-2013)	104
4.2 Proposta de trabalho 2013	107
4.2.1 Proposta de cartela	107
4.2.2 Resultados	113
4.3 Proposta de trabalho 2016	116
4.3.1 Proposta de cartela	116
4.3.2 Resultados	122
5. Conclusão	125
6. Bibliografia	127
6.1 Bibliografia citada	127
6.2 Bibliografia consultada	130
7. Fontes iconográficas	132



8. Apêndice	139
Apêndice A	139
Apêndice B	140
Apêndice C	145
Apêndice D	149
Apêndice E	155

# 1. Introdução

Este trabalho apresenta todo o caminho percorrido durante o estágio na TVU (Televisão da Universidade do Porto), desde as primeiras filmagens e edições até os últimos trabalhos realizados, como filmagens de eventos da Universidade do Porto, de exposições, de peças de teatro e da atualização semanal de programas dentro da TVU.

Associado à parte prática, o trabalho também contém uma abordagem teórica sobre o grafismo e sua importância para a imagem na transmissão do conteúdo e na identificação de canais e programas.

O trabalho foi dividido em quatro partes: estado da arte, metodologia, proposta de trabalho / resultados e conclusão.

O estado da arte é dividido em dois capítulos. O primeiro aborda o grafismo em movimento, sua importância, aplicação, evolução histórica e suas componentes estruturais de acordo com Block (2001) e Velho (2008), que o caracterizam através de oito elementos básicos: linha, forma, tom, cor, textura, movimento e ritmo. Explica ainda os aspectos técnicos de produção propostos por Krasner (2008), que envolvem procedimentos tanto do design gráfico como do cinema e da animação.

O segundo capítulo fala sobre as televisões universitárias, apresentando sua contextualização histórica, sua função e seus principais objetivos. Mostra também o papel do grafismo na televisão universitária, como a definição da identidade do canal e de seus respectivos programas. Para os casos de estudo, foram escolhidas três televisões universitárias (PUC-SP, PUC-RJ e ESECTV) com o intuito de realizar uma comparação levando em consideração o modo de exibição, a formação da equipe, programas apresentados, identidade visual e grafismos presentes nos canais. Por fim, apresenta a TVU de acordo com os mesmos critérios.

O terceiro capítulo, referente à metodologia, descreve os passos percorridos ao longo do estágio integrado a este mestrado na TVU, mostrando de forma detalhada todos os trabalhos realizados ao longo deste, as técnicas utilizadas e a experiência adquirida. Além disso, apresenta o processo de formulação do projeto através de uma metodologia empírica, ou seja, baseada na observação desta televisão e na pesquisa, para definição da proposta de trabalho.

No quarto capítulo, relativo à proposta de trabalho e resultados, em um primeiro momento são mostradas as cartelas utilizadas nos vídeos da TVU durante o período do estágio. A partir disso, foi proposta uma reformulação dos grafismos empregados na televisão, buscando uma maior padronização

e um design mais elaborado. Para validar o projeto, foram feitas avaliações somativas com estudantes por meio de pesquisas.

A partir dos resultados obtidos e em um maior embasamento teórico, foram feitas alterações de forma a melhorar a imagem gráfica proposta. Desta forma, o trabalho foi realizado em duas fases: uma no ano de 2013 e a outra neste ano de 2016. A nova proposta foi avaliada por estudantes da Universidade do Porto, bem como por profissionais da TVU.

No último capítulo são feitas conclusões a partir do trabalho proposto com base nas análises realizadas, nas pesquisas de opinião com o público e do que foi aprendido. Diante deste contexto, o trabalho apresenta um processo de produção que não possui procedimento exato, ou seja, um processo criativo que envolve constante melhoria, buscando atender às necessidades do público.

## 2. Estado da Arte

### 2.1 Grafismo

Basta ligar a televisão ou aceder a internet para se ver o número de grafismos presentes nestas plataformas. Estes podem se apresentar em uma grande variedade de formas, como logotipos, cartelas (Fig. 01), vinhetas, legendas, infográficos, simulações, reconstituições e até mesmo cenários e atores produzidos digitalmente.



Fig. 01 Exemplos de aplicação de grafismo (cartela e logotipo)

Segundo Moreno (2007), grafismo é o resultado de um design gráfico e é uma unidade por si mesma, apesar de ser composto por uma infinidade de elementos diferentes. Ou seja, este pode ser definido por ser um conjunto de elementos gráficos.

O grafismo tem a “capacidade de estabelecer laços sociais e identificações entre seus telespectadores” (FONTES, 2014), demonstrando um grande potencial de abrangência e com isso, ocupando um lugar de evidência na sociedade.

Para se compreender melhor o grafismo, é importante destacar alguns elementos que são fundamentais para determinar a sua estrutura.

### 2.1.1 Componentes do grafismo

Segundo Block (2001), o grafismo animado (chamado também de *motion graphics* ou grafismo em movimento) pode ser caracterizado através de oito elementos básicos: espaço, linha, forma, tom, cor, textura, movimento e ritmo. A seguir serão comentados mais a fundo cada um deles, que servirão como base para análise do grafismo deste trabalho.

#### Espaço

Enquanto os objetos no mundo real possuem altura, largura e profundidade, a tela é uma superfície bidimensional. Assim, o desafio do designer é retratar elementos tridimensionais em espaço plano sem profundidade, de modo que seja uma representação o mais realista possível.

Os programas que trabalham com composição digital fizeram renascer os conceitos de colagem e fotomontagem, colocando-os em locais de criação onde há uma infinidade de novos recursos. Os grafismos podem aparecer em espaços de uma, duas ou três dimensões. Normalmente eles aparecem em planos distintos, sendo um na frente do outro. Com isso, podem-se encontrar objetos bidimensionais em ambientes geralmente seriam tridimensionais, utilizando sempre noções de plano e profundidade (SOUZA, 2012).

De acordo com Block (2001) e Velho (2008), o espaço apresenta seis categorias: espaço profundo, espaço plano, espaço limitado, espaço ambíguo, espaço dividido e espaço aberto ou fechado.

O espaço profundo está relacionado com as formas de simular profundidade em uma imagem plana. Alguns exemplos são: a diferença de tamanho de objetos, que dá a impressão de que o objeto maior está mais próximo da tela (Fig. 02); perspectiva e convergência, relacionadas com distorções que conseguem trazer a ilusão de perspectiva para uma cena em movimento; sobreposição, que é a pista visual de profundidade mais importante no *motion graphics* e é obtida com operações de combinação simples, como colocar o objeto num novo plano à frente dos demais; entre outros.

O espaço plano já está relacionado com a uniformidade de tamanho dos objetos e planos frontais. O espaço limitado ocorre quando o plano é dividido em várias camadas, mas sem perspectiva. O espaço ambíguo se dá quando o espectador não consegue ter a noção do tamanho dos objetos no interior do quadro. No espaço dividido, os objetos são separados em pequenos quadros. Já o espaço fechado é aquele limitado por uma espécie de moldura na tela, enquanto que o espaço aberto ocorre quando a imagem ultrapassa os limites visíveis do quadro.



Fig. 02 Exemplo de espaço profundo (diferenças de tamanho gerando profundidade)

## Linha

Segundo Donis (1991) a linha nas artes visuais “é um instrumento fundamental da pré-visualização, o meio de apresentar, em forma palpável, aquilo que ainda não existe, a não ser na imaginação”. Assim, a linha que na verdade não existiria no mundo real passa a estar presente na imagem em suas bordas e texturas.

De acordo com Block (2001), a linha é percebida na imagem no contorno dos objetos, nas bordas, na intersecção de planos e aparecem devido ao contraste de tonalidade ou de cor presente nas formas. Dependendo do contraste, uma linha pode ser revelada ou obscurecida.

Velho (2008) estendeu a definição de Block (2001) e propôs duas formas de classificação para a linha no *motion graphics*: implícita e explícita. As linhas implícitas, também entendidas como “linha imaginária” correspondem à definição de linha de Block (Fig. 03). Já as linhas explícitas podem fazer parte do objeto gráfico ou ser independentes, podendo ainda ser animadas ou não. Velho ainda classifica as linhas de acordo com seus aspectos básicos: qualidade, direção e orientação. A variação de tais aspectos interfere no contraste e na intensidade visual.



Fig. 03 Exemplo de linha implícita

## Forma

A forma é o componente mais básico da comunicação visual. Block (2011) faz uma divisão a partir das três categorias geométricas básicas: o círculo, o quadrado e o triângulo equilátero; estas podem ser equivalentes às formas básicas tridimensionais: a esfera, o cubo e à pirâmide de três lados.

A partir de combinações e variações infinitas dessas três formas básicas, podem-se obter todas as formas presentes no universo ou na criatividade humana (Fig. 04). A variação na angulação e na tonalidade das formas torna possível ainda que estas pareçam planas ou profundas. Em outras palavras, qualquer objeto real tridimensional é representado na imagem por um conjunto de formas básicas bidimensionais.

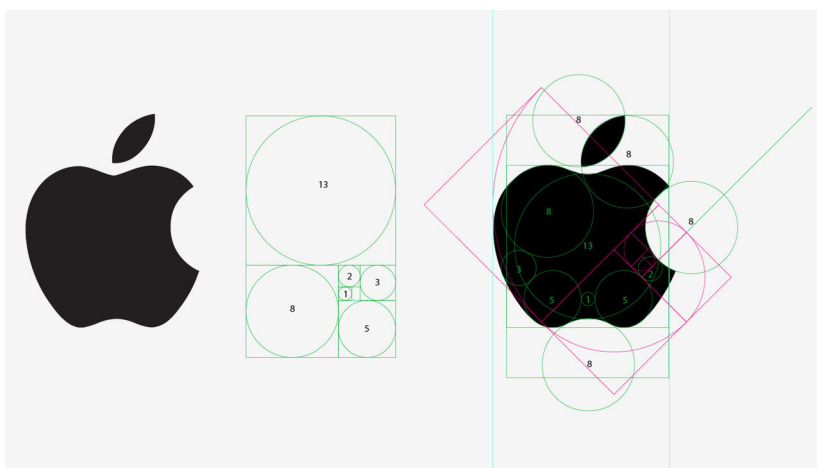


Fig. 04 Exemplo de forma (construção do logotipo da Apple)

## Tom

O tom é um elemento visual que corresponde às diferenças entre claro e escuro em um objeto. Segundo Block (2001), quem assiste a uma imagem costuma notar com maior facilidade as áreas mais claras, o que permite dar uma ideia de profundidade, pois os objetos mais escuros parecem estar mais distantes que objetos mais claros (Fig. 05). Além disso, tal como na iluminação, os tons claros ou escuros podem induzir reações emocionais. As imagens escuras expressam um ambiente sombrio e trágico, enquanto que as imagens claras transmitem felicidade e tranquilidade.

Desta forma, as variações de tonalidade são de grande importância, pois são responsáveis pela ideia de profundidade, permitem direcionar a atenção do público para uma parte específica da imagem e também são capazes de afetar o ambiente emocional da cena.

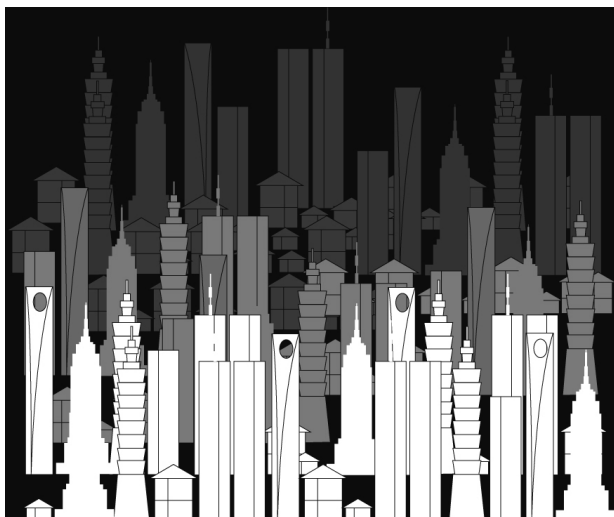


Fig. 05 Exemplo de tons claros e escuros gerando profundidade

## Cor

As cores oferecem uma infinidade de possibilidades para serem utilizadas na construção da imagem. A partir das cores primárias do sistema RGB (red, green e blue) tem-se a possibilidade de se combinar e obter o restante das cores do sistema (Fig. 06).

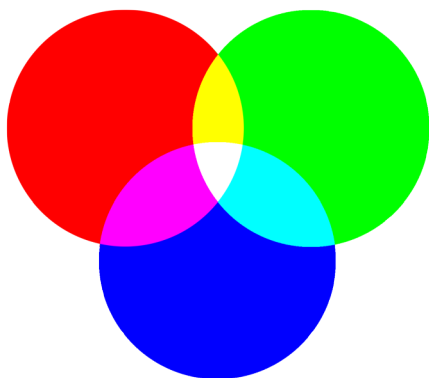


Fig. 06 Sistema RGB de cores

Segundo Souza (2012), em qualquer ajuste de cor é importante destacar as três propriedades: matiz (cor pura, sem adição de branco ou preto), saturação (medida de mistura de branco ou pureza da cor) e luminosidade (potência luminosa da cor). A variação de tais propriedades influencia diretamente na sensação visual resultante.

Para a construção de uma imagem, o designer envolvido utiliza sistemas de cores para escolher a melhor combinação em seus trabalhos. De acordo com João Velho (2008), "a aplicação da paleta de cores no *motion graphics* vai



desde a escolha e preparação dos objetos gráficos originais, bem como a manipulação dos objetos de modo estático ou dinâmico”.

Sendo assim, conforme Rodrigues (2012) um projeto de grafismo pode conter cores acromáticas (formada por escala de cinza) (Fig. 07), monocromáticas (que utiliza apenas uma tonalidade de cor), policromáticas (onde são usados vários tons de cor), complementares (as cores usadas contrastam entre si), análogas (apenas cores semelhantes são usadas), gradientes (tonalidades de cor aumentam de forma gradativa), entre outros.



Fig. 07 Exemplo de cores acromáticas

### *Textura*

A textura é o aspecto de uma superfície, ou seja, o revestimento externo de uma forma que permite identificá-la e distingui-la de outras formas. Ao tocar ou olhar um objeto pode-se notar se a superfície é lisa, rugosa, macia, áspera ou ondulada. Portanto, a textura é principalmente uma sensação tátil, mas também pode ser considerada uma sensação visual.

De acordo com Souza (2012) e Velho (2008), a textura pode ser classificada de acordo com a natureza da textura, com o tipo de estrutura e com o movimento dos elementos que compõem a textura.

Quanto à natureza da textura, esta pode ser tátil (ocorre nas superfícies que apresentam características táteis) ou ótica (são superfícies com padrões visuais diferenciados e sem qualidades táteis).

Já a estrutura pode apresentar textura regular, com padrões visuais estruturados, uso de repetições e simetrias (Fig. 08), ou ter textura irregular, com padrões visuais com elementos assimétricos e aleatórios.

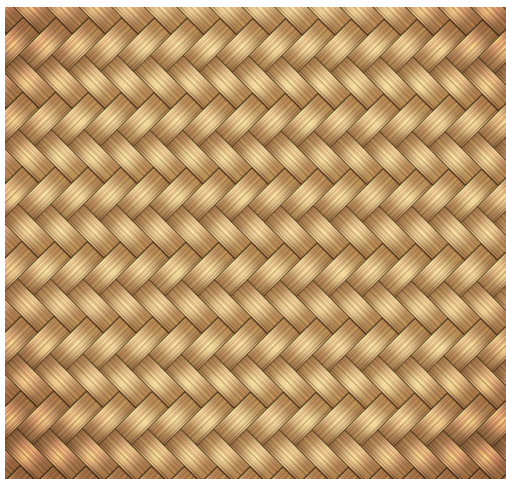


Fig. 08 Exemplo de textura com repetições

Os movimentos que compõem a textura podem ser estáticos (quando não há movimento no padrão visual) ou dinâmicos (quando apresenta movimentação dos elementos).

Tal classificação não é excludente, ou seja, a imagem pode conter mais de um tipo de textura.

### *Movimento*

O movimento é um elemento visual de grande importância, pois é principalmente através dele que se pode ter uma imagem mais real. Isto ocorre através do movimento de objetos e acontecimentos que se alteram no espaço e tempo. Além disso, este atributo pode ser considerado inerente a todo o processo de construção.

Segundo Velho (2008), do ponto de vista da Mecânica Física, os corpos estão em movimento quando variam de posição em relação a um referencial, ou seja, o movimento deve ser visto como um conceito relativo. No grafismo animado o conceito de referencial também se aplica, pois a ideia de movimento é dada por meio de um ponto de observação fixo. Em outras palavras, certos objetos funcionam como pontos de referência para a percepção do movimento dos demais objetos.

Neste contexto, segundo Block (2011) o movimento pode ser produzido por três formas distintas: o movimento do objeto, movimento da câmera (Fig. 09) e o movimento do ponto de atenção de como o público vê uma tela.

No caso do grafismo, que são objetos gráficos acrescentados após a produção, o movimento está relacionado exclusivamente ao deslocamento destes objetos em relação à imagem capturada.



Fig. 09 Exemplo de movimento de câmera

De acordo com Souza (2012), quando o movimento é dado pelo objeto, este pode ser classificado quanto à sua trajetória (retilínea, curva e híbrida), direção (vertical, diagonal e multidirecional), escala (distância percorrida pelo objeto no espaço) e velocidade (constante ou variável, rápida ou lenta).

Deste modo, o movimento está sempre presente nas imagens gráficas, visto que estas surgem e desaparecem da cena de acordo com a necessidade da informação a ser transmitida, podendo variar de trajetória, tempo e/ou velocidade conforme a importância do conteúdo a ser apresentado.

### *Ritmo*

Embora este seja um conceito voltado para a sonoridade e também presente nas artes plásticas, o ritmo também pode ser inserido nas artes visuais.

Segundo Camargo (2005), a representação de imagens evoluiu diretamente com o advento da fotografia. Em seguida, a captura de imagens simultâneas projetadas em sequência permitiu também a ilusão do movimento, colaborando ainda mais para a aproximação com o real. O ritmo foi o último elemento trazido para as gravações. A adição de sons ambientais ou de estúdio às imagens gravadas permitiu torná-las mais próximas da realidade, melhorando substancialmente sua apreensão técnica, chegando então à era do audiovisual.

Desta forma, movimento e som são complementos da imagem para dar maior realidade a esta.

De acordo com Velho (2008) e Block (2001), o ritmo pode ser subdividido em três tipos: alternância, repetição e andamento ou tempo.

A alternância é quando há uma intercalação no som gerado, seja entre o som e o silêncio, seja entre sons fortes e fracos ou entre sons isolados e grupos de sons. Sem esta alternância não existe o ritmo.

Na repetição o ritmo é determinado através da repetição de uma alternância.

O andamento ou tempo é a frequência com que as repetições de alternância ocorrem. O tempo pode ser mais lento ou mais rápido, de acordo com a duração do intervalo de tempo entre os pulsos.

### 2.1.2 Evolução do grafismo em movimento: cinema, televisão e audiovisual

Desde os tempos das cavernas havia a preocupação do ser humano em gravar suas ideias nas paredes para transmitir às gerações futuras. Nessa época, tais ideias consistiam apenas em desenhos de grandes caçadas, surgindo então os primeiros grafismos da história. Com o passar do tempo, as pinturas foram ficando mais realistas e passaram a representar grandes personalidades da época, como reis, rainhas, papas, entre outros.

Com o surgimento da fotografia, as imagens passaram a ter uma maior fidelidade com a realidade. E o que antes dependia de habilidades motoras e visuais para construção da imagem e demorava horas para ficar pronto, agora, com a captação automática de imagens, tornou-se possível em apenas alguns segundos através de um clique no disparador de uma câmera.

A fotografia permitiu ainda a existência do cinema, pois o movimento das cenas capturadas que vemos hoje é gerado basicamente através de imagens fotografadas e exibidas em série, o que dá a impressão de que os objetos estão se movendo. Ou seja, a partir de uma série de fotogramas colocados em sequência é possível dar a ilusão de movimento (fenômeno retiniano) e estar mais próximo da realidade. O cinema é, portanto, a imagem em movimento.

A invenção do cinema está ligada principalmente ao empresário Thomas Edison que em 1889, após ter visto a câmera de Étienne-Jules Marey em Paris, encarregou uma equipe de técnicos de construir máquinas que produzissem e exibissem fotografias em movimento (*motion pictures*). Em 1891 estavam prontos o quinetógrafo (câmera que produzia pequenos filmes) e o quinetoscópio (aparelho com visor individual para assistir os filmes, através da inserção de uma moeda) (MASCARELLO, 2006).

A primeira exibição de filmes com uso de mecanismo intermitente aconteceu por volta de 1893, quando Thomas A. Edison registrou nos EUA a patente de seu quinetoscópio. O primeiro salão de quinetoscópios, com dez máquinas, cada uma delas mostrando um filme diferente, iniciou suas atividades em abril de 1894 em Nova York (MASCARELLO, 2006).

Já em dezembro de 1895, os irmãos Louis e Auguste Lumière realizaram em Paris a famosa demonstração, pública e paga, de seu cinematógrafo. Os irmãos não eram artistas, mas sim industriais. Isto justifica o fato de o primeiro filme deles exibir uma saída de fábrica, um caso sempre presente em seus cotidianos (LIPOVETSKY; SERROY, 2009).

Pode-se dizer então segundo Panofsky (1934) citado por Lipovetsky e Serroy (2009) que “não foi uma necessidade artística que provocou a descoberta e o funcionamento de uma técnica nova, foi uma invenção técnica que provo-



cou a descoberta e o funcionamento de uma nova arte". Sendo assim, quando o cinema foi inventado, ninguém tinha noção da sua dimensão no futuro.

As primeiras filmagens feitas pelos irmãos Lumière mostravam apenas situações de rotina. Por isso Patrice Flichy (1999) citado por Lipovetsky e Serroy (2009) observa que "o verdadeiro sucesso do cinema só apareceu efetivamente quando ele começou a contar histórias, quando se tornou um meio de comunicação narrativo", tornando-se a partir disso uma arte de consumo de massa.

George Méliès realizou em 1899 seus primeiros experimentos com animação utilizando letras em pequenos filmes de publicidade (GUEDES, 2013). Nesta época, por não haver som nos filmes, os elementos gráficos foram de grande importância, pois transmitiam a mensagem através de letreiros ou intertítulos entre as cenas, suprimindo assim a ausência do som (ARAGÃO, 2006). Em 1902 produziu o filme "Viagem à Lua", uma de suas produções mais famosas (Fig. 10).



Fig. 10 - Viagem à Lua, filme de George Méliès

Os filmes de Charles Chaplin realizados a partir do início do século XX são grandes exemplos disso. Eles utilizavam esse tipo de grafismo frequentemente. Embora pouco elaborados, mostravam mensagens em forma de texto em certos momentos narrando um acontecimento ou diálogos dos personagens (ARAGÃO, 2006). Desde modo, as primeiras manifestações do grafismo audiovisual surgiram juntamente com o cinema através desses textos que apareciam ao longo do filme (Fig. 11).

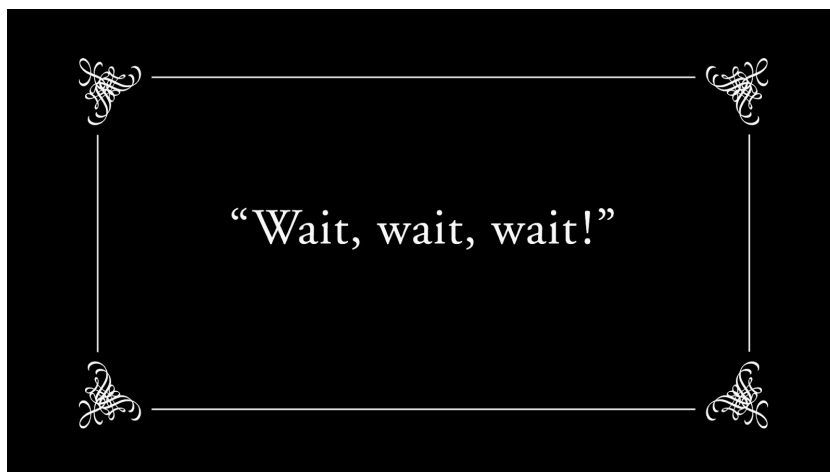


Fig. 11 - Como eram os grafismos em filmes mudos

A etapa seguinte do grafismo no cinema foi a utilização da tipografia nos momentos iniciais do filme, identificando os atores que participaram deste. Com isso, os filmes passaram então a ganhar protagonistas. E em 1916, é realizado "Intolerance", escrito por D. W. Griffith e Walt Whitman e dirigido por D. W. Griffith, o primeiro filme a utilizar os créditos finais num nível de expressividade acima dos demais longa metragens da época (ARAGÃO, 2006).

Em 1917, surgem as primeiras experiências do sueco Viking Eggeling, responsável por uma série de trabalhos realizados por sequências de imagens geométricas desenhadas sobre rolos de papel que, quando eram colocados em movimento, geravam segundo ele uma espécie de "música visual". Eggeling se tornou famoso quando realizou em 1924 "Symphonie Dialogue" (Fig. 12), considerado por muitos o primeiro filme de animação totalmente abstrato da história do cinema (MUANIS, 2011; WERNECK, 2010).



Fig. 12 - "Symphonie Dialogue" de Viking Eggeling

Assim como Viking Eggeling, o alemão Hans Richter também procurava novos caminhos em filmes abstratos. Enquanto em seu primeiro filme, *Rhythme 21* (1921) (Fig 13), seu trabalho era conceitualmente silencioso e procurava o movimento a partir da variação de tamanho de formas geométricas, gerando uma sensação de profundidade, em seu segundo, *Rhythme 23* (1923) (Fig 14), fazia o uso da música e com ela assegurava o ritmo com as diferentes formas que apresentava embora estes não estivessem em sincronia com a melodia. Depois disso, realizou filmes em que misturava técnicas de animação junto com materiais filmados, fazendo o uso da música, como no filme *"Inflation"*, de 1928. (MUANIS, 2011). Na visão de Richter, cinema e pintura deveriam ser misturar, sendo trabalhado em conjunto (WERNECK, 2010).

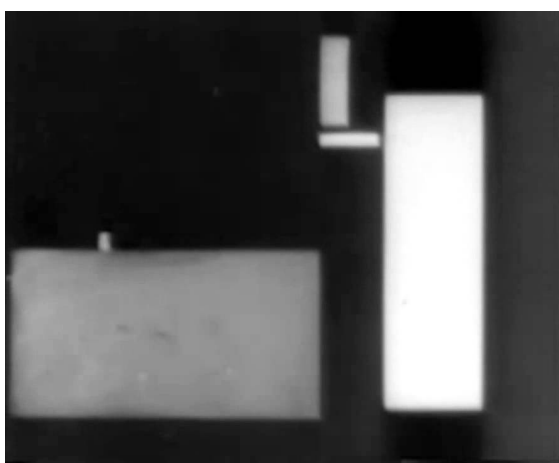


Fig. 13 - "Rhythm 21" de Hans Richter



Fig. 14 - "Tusalava" de Len Lye

Em 1921, o australiano de origem Len Lye começa a experimentar a técnica do desenho diretamente sobre a película, sendo o primeiro cineasta a utilizar essa técnica. Porém, é apenas após se mudar para Londres que ele desenvolve suas tendências abstracionistas, como em seu filme *"Tusalava"*, de 1929. O acompanhamento musical foi de grande importância no trabalho de Lye, sendo que alguns de seus desenhos são realizados na película justamente onde havia o acompanhamento musical, de forma que seus desenhos eram apresentados no filme em sincronia com o som (BRANCO, 2010).

Apesar de ter sido marcado pelo documentário *"Berlim – Sinfonia de uma cidade"*, Walter Ruttmann, no que se refere ao cinema absoluto, realizou obras interessantes deste movimento, envolvendo-se com formas geométricas e abstratas. Entre os anos de 1921 e 1925, realizou uma série de animação chamada *"Lichtspiel Opus"* (Fig. 15). Nestas obras, que possuem pouco mais de quatro minutos cada, são mostrados elementos da estética expressionista, como contrastes de claro e escuro, assim como a alternância entre rigidez ortogonal e sensualidade curvilínea, dando continuidade a exploração de diversas formas de seu trabalho anteriores como quadrados, círculos, triângulos, parábolas, hipérbolas e elipses (NOGUEIRA, 2010).





Fig. 15 - "Lichtspiel Opus" de Walter Ruttmann

Pupilo de Ruttman, Oskar Fischinger, pode até mesmo ter superado seu mestre, realizando diversas curtas-metragens abstratos com um virtuosismo capaz de reunir a suavidade e o frenesim, a vertigem e a sensualidade com uma precisão inigualável. Destacou-se na década de 30 por ter associado imagens abstratas à sonoridade. Realizou diversos filmes como animador, como "Estudo nº 6" (1930), "Spirals" (1926) e "Allegretto" (1936) (Fig. 16). O sucesso de suas obras foi tão grande que recebeu um convite da Disney, porém sua experiência no estúdio americano não foi um momento tão positivo em sua carreira (NOGUEIRA, 2010).



Fig. 16 - "Allegretto" de Oskar Fischinger

No início da década de 30, o animador suíço Rudolf Pfenninger realizou alguns experimentos de grande importância para a história do cinema, mas nesse caso, no âmbito sonoro. Pfenninger foi um dos criadores e o principal divulgador do som óptico feito à mão. Porém, essa técnica da música criada por ondas sonoras pintadas à mão não foi bem aceita pelo público da época e, por isso, Pfenninger abandonou esse tipo de filme para se dedicar mais aos efeitos sonoros (WERNECK, 2010).

Também na década de 30, o escocês Norman McLaren teve grande destaque por aprimorar as mais variadas técnicas, sendo o precursor do filme em três dimensões, utilizando sua invenção, o estereoscópio. Esta técnica consistia em fotografar os desenhos quadro a quadro e exibi-lo alternadamente em dois projetores (FOSSATTI, 2009).

Nessa mesma época, Walt Disney também ganhava destaque, tornando-se fenômeno mundial, estabelecendo importantes conceitos para este gênero: a imaginação e a fantasia. O personagem Oswald foi o precursor em suas animações, sendo posteriormente substituído pelo Mickey Mouse (Fig. 17), símbolo da Disney até os dias atuais. Os estúdios Disney foram e ainda são responsáveis por centenas de filmes e animações, tendo recebido diversos prêmios ao longo da história (FOSSATTI, 2009).



Fig. 17 - "Fantasia" de Walt Disney com o personagem Mickey Mouse

O designer e cineasta Saul Bass foi um dos nomes mais importantes na história do grafismo, destacando-se com suas famosas aberturas de filmes como "The Man With The Golden Arm" (1955), "Anatomy of a Murder" (1959), "Vertigo" (1958) e "Psycho" (1960) (Fig. 18). Ele foi o primeiro a acrescentar o grafismo nas fichas técnicas dos filmes, nas famosas vinhetas e conseguiu dar destaque às aberturas dos filmes, uma seção desprezada do cinema até essa época (GUEDES, 2013).

Para Saul Bass, o filme começava no primeiro fotograma e desde este momento o público deveria ser envolvido com a história. Com isso, as aberturas de filme passaram a ser consideradas peças identificadoras, situando o público com o enredo do filme e introduzindo a história e o contexto do filme (RODRIGUES, 2012).



Fig. 18 - Abertura de "Anatomy of a Murder" realizada por Saul Bass

Depois de Saul Bass, outros designers continuaram criando aberturas de filmes no cinema, como Maurice Binder (responsável pelas aberturas de diversos filmes da franquia "007"), Terry Gilliam (nas aberturas e em algumas animações da série "Monty Python") e Pablo Ferro (dos filmes "Dr. Strange-love", de 1964; "Thomas Crown Affair", de 1968 e "A Clockwork Orange", de 1971) (RODRIGUES, 2012).

Outro designer a se destacar com as vinhetas de filmes foi Kyle Cooper. Numa época em que as técnicas de grafismo animado haviam sido aperfeiçoadas, ele é considerado por Velho (2008) o grande nome das aberturas de filmes após Saul Bass. Seu primeiro trabalho de destaque foi True Lies (1994), mas suas principais aberturas foram com os filmes Seven (1995) (Fig. 19) e Twister (1996). Ele é atualmente um dos principais designers gráficos de Hollywood, sendo responsável por mais de 150 vinhetas para filmes (VELHO, 2008).

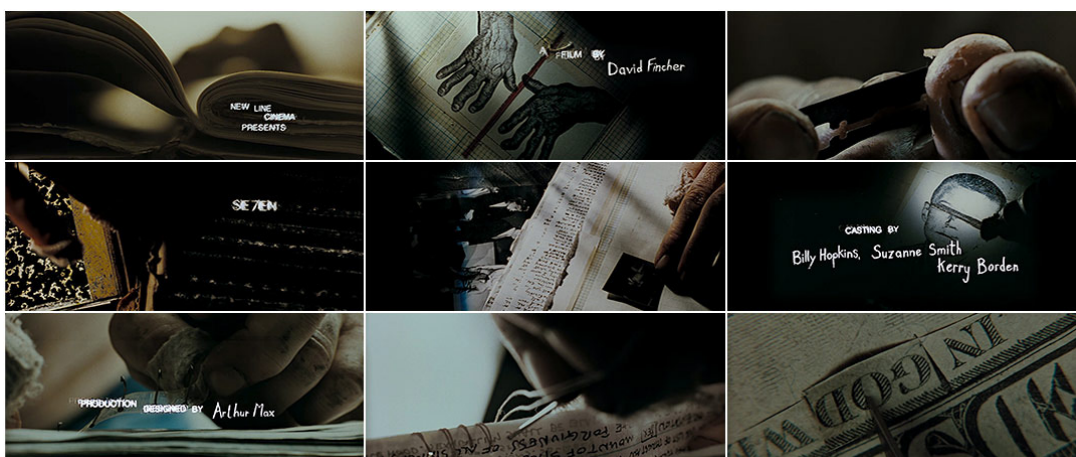


Fig. 19 - Abertura de "Seven" realizada por Kyle Cooper

Enquanto isso, na televisão, por apresentar particularidades de linguagem da mídia, seus primeiros grafismos ganharam características e funções próprias. Imagens estáticas e camadas de texto agora se interagem de forma a atender às necessidades de comunicação dos canais como, por exemplo: créditos, vinhetas, cartelas, marca d'água, mapas indicativos e infográficos (SENS; PEREIRA, 2014).

A televisão inglesa BBC, além de ser pioneira nas emissões para televisão, foi também a primeira a utilizar recursos gráficos em suas transmissões (Fig. 20), afirmando-se como precursora de grande parte das evoluções nesse setor (GUEDES, 2013).



Fig. 20 - Vinheta da BBC de 1953

A marca d'água, elemento gráfico que identifica um canal de televisão, é o grafismo que aparece com mais frequência nos vídeos feitos para a TV (Fig. 21). Ela é formada normalmente pelo logotipo do canal e/ou do programa, situando-se em um dos cantos da tela. Ela costuma aparecer durante a programação de maneira discreta e usando ocasionalmente algum nível de transparência. Esta é uma forma de identificar o canal sem atrapalhar visualmente o programa que está sendo transmitido no momento. E em certas ocasiões, este espaço pode ser usado também para mostrar outras imagens relacionadas aos canais. Outra função deste elemento é garantir a proteção de propriedade do vídeo quando este é retransmitido em outras mídias (SENS; PEREIRA, 2014).

Outro elemento gráfico que aparece constantemente na televisão são as cartelas. Elas são pequenos blocos de texto presentes nos vídeos com a função de complementar o conteúdo destes (Fig. 22). Isso ocorre, por exemplo, para identificar alguém que está sendo entrevistado, o local onde ocorre o evento, a data e tudo aquilo que precisa ser informado ao telespectador, mas não consta no vídeo em um primeiro momento.





Fig. 21 - Exemplo de marca d'água em uma transmissão



Fig. 22 - Exemplo de cartela em uma transmissão

Um nome importante na história da televisão é de Harry Marks. Ele trabalhou na televisão norte americana ABC e foi responsável por criar os primeiros projetos de identidade visual para televisão, influenciando outras emissoras a seguirem o mesmo caminho (SOUZA, 2012).

Mas foi através das vinhetas que os programas de televisão puderam explorar melhor suas identidades, pois nelas é possível apresentar inúmeras possibilidades de criação. Elas tiveram seu início nas aberturas de filmes norte americanos na década de 50 (SENS; PEREIRA, 2014), tendo na época como objetivo principal acabar com as simples apresentações dos letreiros iniciais, além de ressaltar detalhes do enredo do filme.

Já as primeiras vinhetas para a televisão não eram tão elaboradas, consistindo apenas em cartões na frente da câmera que eram trocados manualmente durante a gravação do programa, sendo acompanhados de uma locução ou uma trilha sonora (SENS; PEREIRA, 2014).

Se no cinema existiu Saul Bass, na televisão esta figura foi Jean-Christophe Averty. Ele trabalhou como diretor de televisão na França entre os anos 1957 e 1986, sendo responsável por criar aquilo que se chama de televisão gráfica, onde as imagens aparecem na tela sempre sincronizadas com a música. Averty produzia programas inteiros usando desenhos gráficos dinâmicos e realizou quase mil títulos para a televisão francesa de diversos gêneros e formatos. E foi ele o responsável por introduzir na televisão um gênero que mais tarde seria chamado de videoclipe (Fig. 23), mas que na época eram chamados por *chansons illustrées* (canções ilustradas) na França (MACHADO, 2015).



Fig. 23 - "Ubu Roi" de Jean-Christophe Averty

Nos anos 80, devido às inovações tecnológicas da computação gráfica, surgiram os sistemas digitais de composição da imagem, substituindo os equipamentos usados até então (VELHO, 2008). Isso tornou possível haver grafismos mais elaborados na televisão e no cinema.

Nos dias de hoje é correto afirmar que "uma vinheta de abertura é considerada a embalagem de um programa de televisão, e é notória a importância de uma embalagem para o êxito de lançamento de um produto no mercado" (DORNELES, 2007). Elas conseguem dar uma identidade ao programa através de imagens em movimento e som, assim como informar o telespectador sobre a programação de uma determinada emissora e mostrar sua identidade e de suas produções.

#### 2.1.4 Aspectos técnicos e tecnológicos do grafismo audiovisual: entre a imagem real e a função sintática do grafismo

Pode-se dizer que “as imagens gráficas, ao contrário das imagens capturadas, não são retiradas de um exterior televisivo, mas elaboradas artificialmente e inscritas na tela ao final de um processo de criação” (VALLE; FONSECA, 2008). Isso quer dizer que os grafismos não são imagens capturadas por um dispositivo, mas sim elementos acrescentados em um momento posterior da produção audiovisual, com o objetivo de aperfeiçoar a comunicação entre a imagem e o telespectador.

Conforme Costa (2011), o design gráfico tem por finalidade a comunicação por meio de uma linguagem bidimensional que associa a expressão gráfica, o texto e a imagem.

Curran (2001) define grafismo em movimento como o termo para apresentar soluções que os designers utilizam para construir uma comunicação dinâmica e efetiva para a televisão, o cinema e a internet. Trata-se de um campo que está presente em diferentes capacidades, como: design, roteirização, animação, direção de filmes, arquitetura da informação e produção de trilha sonora.

A criação de um projeto envolve, portanto, conhecimentos e métodos de diferentes áreas, bem como a utilização de variadas linguagens, resultando assim num trabalho composto pelas mais diversas características.

Segundo Velho (2008), tal como verificamos anteriormente, um projeto de grafismo animado traz processos do design gráfico, do cinema e da animação. Para isso, é necessário identificar cada um desses métodos separadamente, obtendo posteriormente a resultante desses dois.

O processo de um projeto de design gráfico consiste em “uma série de operações necessárias dispostas em ordem lógica, ditada pela experiência. Seu objetivo é o de atingir o melhor resultado com o menor esforço” (MUNARI, 1998).

Em design, para que o melhor resultado seja atingido é essencial seguir uma metodologia de projeto ao invés de buscar a solução mais direta. Esta metodologia é baseada na observância de métodos já experimentados, o que permite estabelecer melhor a ordem com que os trabalhos devem ser realizados e economizar tempo e evitar erros (VELHO, 2008; MUNARI, 1998).

Segundo Munari (1998), a primeira etapa para uma metodologia de projeto é definir o problema como um todo e depois dividi-lo em subproblemas. A próxima etapa é recolher e analisar dados relativos ao problema, suas com-

ponentes e mercado. A partir disso, o designer deve utilizar a criatividade e recolher dados relativos aos materiais e às tecnologias disponíveis para realizar o projeto e fazer experimentos com os materiais e instrumentos. Por último, deve construir e validar modelos e obter protótipos.

Apesar das regras, o método é um processo dinâmico que deve se adaptar tanto ao projeto quanto ao projetista. Ou seja, sempre que o designer encontrar valores ou ideias que incrementem o projeto, a metodologia inicial pode ser alterada. Assim, o método não é uma receita a ser seguida rigidamente, pois depende da criatividade e da personalidade do projetista que pode descobrir novas coisas que poderão ser úteis também aos outros projetistas (VELHO, 2008; MUNARI, 1998).

Já o processo do cinema é normalmente descrito em três etapas: pré-produção (planejamento e preparação das filmagens), produção (filmagens) e pós-produção (montagem do material produzido e aplicação de efeitos especiais e da sequência dos sons) (VELHO, 2008).

É na etapa de pré-produção que se tem o chamado processo de pré-visualização, ou seja, é nesta etapa em que toda produção é organizada para só então montar as filmagens. Conforme Velho (2008), existem 5 fases de pré-produção: roteirização (criação de um resumo da história, cenas e diálogos), design de produção (desenvolvimento dos ambientes do filme, tais como cenários e figurinos), análise do roteiro (junção do roteiro e do material de design de produção), cinematografia (iluminação das cenas, pela exposição do filme, pelo enquadramento e operação dos movimentos de câmera) e ensaios com os atores (dão uma ideia mais aproximada da estrutura e ritmo das cenas).

Em suma, enquanto o processo de um design gráfico é baseado em um layout único para cada projeto e envolve uma metodologia em torno de um problema estático abordado, os projetos do cinema e da animação apresentam um roteiro com diferentes cenas, o que resulta em vários layouts sequenciais, capazes de dar ideia de espaço e tempo ao enredo.

De acordo com Rodrigues (2012), “o grafismo animado possui aspecto espacial que o assemelha ao design gráfico, e um aspecto temporal que o aproxima do cinema e da animação”. Estas duas formas de produção são, portanto, complementares, sendo necessário analisar cada um destes aspectos para montar um projeto de grafismo.

Ao se tratar de imagens, os arranjos visuais produzidos no grafismo são semelhantes aos do design gráfico por conter com justaposições e superposições de elementos visuais no espaço de uma superfície. Entretanto estes arranjos se apresentam ao longo do tempo em uma narrativa. Isto significa que a imagem do grafismo é temporalizada, tal como a imagem produzida pelo



cinema e pela animação. Em outras palavras, o grafismo animado necessita tanto de um roteiro para seu aspecto progressivo como de elementos gráficos e sonoros (VELHO, 2008).

Para Krasner (2008), o processo de concepção do grafismo pode ser dividido em cinco etapas: avaliação do projeto, formulação, desenvolvimento de ideias, storyboard e animatics.

A avaliação do projeto está relacionada com a definição de um público alvo e de um objetivo que atenda a este público, através de pesquisas de mercado. É importante também ter definidas as restrições do projeto, seja esta financeira, tecnológica, cronológica ou pelo desejo do cliente. O estilo visual também deve estar de acordo com o tipo de mensagem a ser transmitida e o público-alvo.

Após a definição do projeto, tem-se a fase da formulação onde ocorre a obtenção das ideias. Para Krasner (2008) o Brainstorming (ou tempestade de ideias) é o primeiro passo, podendo ser individual ou em grupo. Pode-se também fazer pesquisas e experiências.

Na etapa de desenvolvimento de ideias, estas são avaliadas de modo a separar o que deve ser mantido ou descartado com base nas tendências, no público-alvo e na inovação. Depois é feita uma seleção e um refinamento dos conceitos mais fortes para encontrar a melhor solução final.

Após a aprovação das ideias, segue a etapa de criação do storyboard, que corresponde ao registro dos elementos escolhidos, como escala, coloração e tipografia. Podem também ser acrescentadas informações até obter o resultado final desejado.

Na última etapa das cinco propostas por Krasner (2008), no animatics é onde ocorre a animação dos registros do storyboards. Nesta fase são adicionados o som e os movimentos com transições.

## 2.2 Televisão universitária

### 2.2.1 Origem e evolução da televisão universitária

A televisão universitária surgiu no ano de 1933 nos Estados Unidos, quando a Universidade Estadual de Iowa fez a primeira transmissão de uma instituição educacional. Na ocasião, foi exibida uma foto do presidente W. A. Jes-sup durante a transmissão que promoveu uma série de programas educacionais, contando com membros do corpo docente de Iowa (SEATTLER, 1990).

Após a segunda guerra mundial, a televisão com fins educacionais se estagnou devido a problemas de financiamento, de pessoas e de desenvolvimento de programas. Com isso, a televisão passou a ter um foco apenas comercial. Este cenário começou a mudar a partir dos anos 50 quando a televisão começou receber uma maior atenção das emissoras educativas (SEATTLER, 1990)

Em 1950 a Faculdade Estadual de Iowa lança a primeira estação de televisão de uma instituição de ensino, entretanto esta teve fins comerciais. Já em 1953 a Universidade de Houston cria a primeira televisão educativa não comercial, a KUHT (MASON, 2012).

Um importante avanço da televisão universitária foi a criação do primeiro protótipo de um monitor de plasma, inventado na Universidade de Illinois em 1964 pelos professores Donald Bitzer e Gene Slottow, e pelo estudante Robert Willson. Eles receberam um prêmio Emmy por sua invenção em 2002 (MASON, 2012). Esta invenção tornou-se mais tarde um dos principais meios de divulgação da televisão universitária, por ser mais acessível aos estudantes quando expostas em pontos estratégicos dentro das universidades.

No Brasil, o primeiro registro de televisão universitária ocorreu no ano de 1968, com a TV Universitária de Recife (da Universidade Federal de Pernambuco) numa época em que mais da metade da população era analfabeta e 50% dos habitantes estavam ainda em idade escolar. Ela é criada num tempo de ditadura imposta pelo governo militar brasileiro com o intuito de ser a primeira de uma série de canais com um plano de alfabetização e educação básica à população (ABTU, 2004).

Diferente de outros países onde a televisão universitária surgiu como forma de transmitir cultura, informação e entretenimento, no Brasil ela veio pela necessidade de educar e qualificar uma população que estava em processo de industrialização acelerada e com carência de mão de obra (VALENTE, 2009). Sendo assim, a televisão universitária no Brasil surgiu com a finalidade de levar conhecimento de forma mais acessível, buscando dessa forma integrar e dar oportunidade a todos os níveis da população.

Depois da TV Universitária de Recife, houve pelo menos outras 12 instituições de ensino superior que receberam autorização de canais educativos abertos para passarem seus conteúdos, tendo suporte de programação de duas grandes emissoras: a TV Cultura de São Paulo e a TV Educativa do Rio de Janeiro (ABTU, 2004).

Porém, não se pode afirmar que a Televisão Universitária começou no Brasil de fato neste período. Isto porque eram transmitidas em canais de TV aberta e seus assuntos não eram totalmente ligados ao meio acadêmico. Sendo assim, as primeiras TVs Universitárias a terem uma programação voltada exclusivamente à universidade surgiram em 1995, na Universidade Federal de Santa Maria (UFSP), responsável pela TV Campus, e na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), que compartilha hoje o Canal Universitário de São Paulo com outras universidades paulistanas (ABTU, 2004).

Em 2001, a TV UERJ – Universidade Estadual do Rio de Janeiro - estreia o primeiro webjornal audiovisual do mundo, o TJ UERJ Online, com o objetivo de reinventar o jornalismo multimídia, que consistia sempre em um jornalista apresentando notícias de frente para uma câmera sem qualquer interação com seu público. Através de seu conteúdo ao vivo e da possibilidade de conversar com os internautas, ela deixou de ser apenas um telejornal para transformar-se em uma emissora virtual. Com isso, a partir do uso da internet, foi possível então criar uma nova linguagem de telejornal (BACCO, 2010).

Também no ano de 2001, a UFRJ – Universidade Federal do Rio de Janeiro começa a explorar esta nova possibilidade de televisão universitária através do TJ UFRJ (Telejornal online da escola de comunicação da UFRJ), com seu conteúdo voltado para a internet através de transmissões ao vivo de eventos, possibilitando ao internauta de acompanhar reuniões de pauta (ABTU, 2014).

Em Portugal, a primeira televisão universitária foi a Televisão da Universidade da Beira Interior (TUBI). Esta foi criada em outubro de 1997 e desde então reúne trabalhos produzidos por alunos da UBI, funcionando como laboratório para os estudantes da Licenciatura em Ciências da Comunicação (ALVES, 2013).

Inicialmente a TUBI estava disponível a todos os membros da comunidade acadêmica através de um circuito interno de televisão. Com o avanço da tecnologia, em 2003 foi lançada a TUBIWEB - versão online da TUBI. Dessa forma, a “TUBI” acabou por assumir uma posição pioneira ao ser uma das primeiras televisões online produzidas unicamente por estudantes universitários. Outro importante avanço da TV é que desde 2013 os conteúdos produzidos estão disponíveis também em canais de televisão de cabo. Esta nova plataforma ajuda a mostrar o que acontece na instituição (UBI, 2015; ALVES, 2013).

No ano de 2006, a Universidade do Porto lança seu canal de televisão interno – a TVU (canal onde se desenvolveu e objeto de estudo deste trabalho) – colocando seus conteúdos nos plasmas presentes nas universidades e na internet. O projeto não foi criado para concorrer com outros canais, mas sim com o objetivo de desenvolver e transmitir conteúdos próprios (BRAGA; SANTOS, 2006). Três anos depois, a TVU inaugura seu website, tornando disponíveis seus conteúdos online nessa nova plataforma. Por isso, recebeu nesse mesmo ano o prêmio ZON Criatividade em Multimédia 2009 na categoria Aplicações.

Uma das universidades mais tradicionais de Portugal, a Universidade de Coimbra, segue esse mesmo rumo de televisões universitárias voltadas para a web. No ano de 2010 é criado o seu canal para a internet, a UCV, composta por estudantes de jornalismo da Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra (CAMPOS, 2010).

A internet tornou-se então uma aliada no processo de ensino. Devido à praticidade de implantação de uma televisão na internet e com um custo de produção muito menor que uma emissora convencional, tanto em sinal aberto como fechado, foi possível vivenciar a prática do telejornalismo (BACCO, 2010).

### 2.2.2 Função, estrutura e dispositivos atuais da televisão universitária

A televisão universitária ocupa um papel importante na vida dos jovens de hoje em dia, tendo como objetivo principal promover a educação, a cidadania e a cultura.

Diferente da televisão convencional que possui um caráter muitas vezes comercial, a televisão universitária tem uma posição institucional. Segundo Azambuja (2008), a ideia é que novos formatos e conteúdos diferenciados sejam disponibilizados à população.

Outra função importante da televisão universitária é receber jovens estudantes que desejam trabalhar no futuro em uma televisão e ensiná-los através de um estágio como é seu funcionamento. Com isso, "as televisões universitárias podem ser embriões de laboratório televisivo universitário que ofereça à sociedade brasileira uma base de pesquisa empírica acadêmica do fazer televisão, produzindo pesquisas para as emissoras de televisão" (COUTINHO, 2006). Sendo assim, ela foi feita para ser um ambiente de aprendizagem e experimentação, de saber como se faz televisão.

Trata-se de uma televisão feita por estudantes, professores e funcionários com uma programação com vários conteúdos, tentando atender diferentes gostos. Uma televisão feita para todos aqueles que se interessam por informação, cultura e vida universitária (ABTU, 2004).

Mas em alguns casos, como cita Azambuja (2008), "o projeto de TV pode ser mesmo terceirizado para uma produtora de vídeo, que realiza a programação a mando da direção universitária, sem maior integração com a comunidade acadêmica".

Sendo assim, a TV universitária pode ter três diferentes estruturas: terceirizada, com uma produtora externa responsável por todo trabalho (podendo ou não haver representantes da faculdade nesta); formada por professores que utilizam mão de obra de estudantes e por alunos sob uma supervisão de professores (ABTU, 2013).

### 2.2.3 O grafismo na televisão universitária: identidade, simplicidade, especificidade

Um projeto de design para uma televisão universitária deve ser criado visando um público diversificado. Deste modo, este deve ser eclético e pode fazer uso de diferentes tipos de linguagens, como gráficas, textuais e sonoras. Entretanto, o projeto não deve se distanciar de seu objetivo acadêmico. Ou seja, necessita tratar de assuntos como ensino, pesquisas, projetos e cursos, sem perder a essência da comunicação educacional e sua importância.

Cada televisão universitária possui uma identidade própria com um grafismo característico que tem a função de identificar o canal e seus respectivos programas, de modo que tenha relação com os assuntos abordados. Esta identidade é em geral diferente daquela adotada pela universidade.

A seguir poderão ser vistos alguns exemplos da identidade de canais universitários através de seus grafismos.

A Televisão Universitária Beira Interior (TUBI), da Universidade Beira Interior, primeira a ter uma TV universitária em Portugal apresenta uma identidade visual exclusiva para seu canal de televisão (Fig. 24). Este é sempre aplicado em seus programas no canto esquerdo superior da tela (Fig. 25).



Figura 24 - Logotipo TUBI



Figura 25 - Aplicação do logotipo da TUBI em seus vídeos

A TVU Recife, da Universidade Federal de Pernambuco, primeira televisão universitária do Brasil, apresenta uma identidade visual (Fig. 26) que se adapta também à sua emissora de rádio universitária (Fig. 27). Porém, seu logotipo não é aplicado em seus programas, prevalecendo a identidade do programa em questão (Fig. 28).



Fig. 26 - Logotipo da TVU Recife



Fig. 27 - Logotipo da rádio universitária da TVU Recife



Fig. 28 - Programa da TVU Recife

O TJ UFRJ, da Universidade Federal do Rio de Janeiro, uma das pioneiras em telejornais universitários para a web, possui uma identidade que dá destaque ao nome da instituição através do uso de diferentes cores (Fig. 29). Este logotipo está sempre presente no canto direito inferior da tela em seus vídeos (Fig. 30).



Fig. 29 - Logotipo TJ UFRJ



Figura 30 - Aplicação do logotipo da TJ UFRJ em seus vídeos

O TJ UERJ Online, da Universidade Estadual do Rio de Janeiro, o primeiro canal universitário voltado para a web, apresenta uma identidade própria (Fig. 31) que aparece em seus programas apenas em suas cartelas (Fig. 32).



Fig. 31 - Logotipo da TJ UERJ Online





Fig. 32 - Aplicação do logotipo da TJ UERJ Online em seus vídeos

As televisões universitárias em geral possuem produções com simplicidade e inovação, dispondo de poucos recursos e uma limitada capacitação técnica. Elas enfrentam diversos problemas, como dificuldade de saber seu público-alvo, baixos investimentos, divisão do espaço com laboratórios de comunicação, falta de equipamentos e de equipes para produzir um grande volume de vídeos, tendo então que repetir conteúdos em seus canais de televisão (ABTU, 2014).

Por se tratar de uma televisão universitária, sua programação possui em sua maioria conteúdos ligados à educação e aos eventos relacionados à universidade. Trata-se de um “espaço democrático capaz de unir ciência, arte, cultura em forma de entretenimento com linguagens” (AZAMBUJA, 2008).

Um canal universitário pode apresentar diversos tipos de informações em sua programação, como reportagens, conferências, aulas, seminários, eventos ligados à universidade, debates e também alguns conteúdos não relacionados à universidade.

Podem estar presentes também nas televisões universitárias programas relacionados à arte e a questões políticas e sociais a fim de educar e preparar os jovens para o futuro, “possibilitando a participação da sociedade e promovendo a cidadania” (AZAMBUJA, 2008).

Através da televisão universitária os estudantes podem se manter atualizados com tudo o que ocorre relacionado à sua universidade, tomando conhecimento de suas notícias, cursos e os eventos institucionais e culturais que ocorrerão.

## 2.2.4 Apresentação dos casos de estudo

A ideia inicial neste projeto era fazer um estudo sobre as televisões universitárias presentes nos países que compõem Comunidade dos Países de Língua Oficial Portuguesa (CPLP): Angola, Brasil, Cabo Verde, Guiné-Bissau, Guiné Equatorial, Moçambique, Portugal, São Tomé e Príncipe e Timor-Leste. Mas isso não foi possível devido ao fato de a maioria destes não possuírem canais universitários. Angola, por exemplo, só possui uma rádio universitária: a Rádio UnIA pertencente à Universidade Independente de Angola. Sendo assim, os únicos países da CPLP que contém canais ligados à universidade são Brasil e Portugal. Desta forma, o foco de estudo do grafismo passou para esses dois países.

Brasil e Portugal juntos contém dezenas de canais universitários. Não há como fazer uma análise sobre cada um deles neste trabalho. Para isso, foram selecionados alguns que assim como a TVU, televisão que foi objeto de estudo e local onde foi realizado este projeto, tenham um conteúdo voltado para a web.

Apesar de a TVU ser formada basicamente por profissionais terceirizados, foram escolhidos também televisões universitárias com alunos responsáveis pelos conteúdos. Desta forma, foi possível fazer também uma análise comparativa entre produções terceirizadas e produções feitas por alunos.

Na busca de televisões universitárias para analisar, foram encontradas muitas que não atualizam seus conteúdos frequentemente ou que tiveram seus projetos descontinuados. Por isso, foram escolhidas aquelas que compartilham vídeos constantemente em seus canais.

#### 2.2.4.1 TV Universitária - PUC-SP

A TV PUC-SP é a televisão universitária da faculdade PUC-SP. Foi criada em 1993 e recebeu diversos prêmios por sua produção e fez contratos de produção com diversas organizações públicas e privadas. Produz documentários, reportagens, séries de TV e transmissões pela web.

Ela está presente no Canal Universitário de São Paulo (CNU) junto com outras 8 universidades de São Paulo. Este canal possui 24 horas de programação diária e está presente apenas na TV a cabo, sendo exibido aos municípios de São Paulo conteúdos das 8 universidades ligadas a ele.

Suas matérias são exibidas em várias mídias e redes sociais, como: no site da PUC SP, em mídia indoor, na Rede PUC (circuito interno de TV na PUC SP), no Facebook, no Twitter, no Youtube e espaços afins.

Sua equipe é formada por 22 pessoas, sendo um terço estagiários (alunos da universidade em questão). A distribuição de funções prioriza o aspecto técnico e administrativo, de forma que as funções criativas profissionais podem ser exercidas tanto por terceirizados quanto por parceiros. E na sua direção, está presente um professor do departamento de jornalismo da PUC-SP.

Trabalha com colaboração de professores e alunos, principalmente dos cursos de Filosofia, Comunicação, Letras e Artes, com completa autonomia de suas funções.

#### 2.2.4.2 TV Universitária - PUC-Rio

A TV PUC-Rio é a televisão universitária da faculdade PUC-Rio. Foi criada em 1999 com a proposta de uma televisão de qualidade e voltada para a cidadania. Ela busca oferecer uma programação diferenciada e formar profissionais para o mercado de trabalho.

Assim como outras doze universidades, seus conteúdos são exibidos no Canal Universitário do Rio de Janeiro (UTV). Este é o mesmo canal em que é exibido o PUC-SP, porém ele recebe um novo nome e transmite diferentes conteúdos de acordo com a região do Brasil. Neste, as instituições buscam estimular a reflexão sobre a sociedade contemporânea.

Sua equipe é formada basicamente por estagiários da PUC-Rio, que são responsáveis por produzir, apresentar e editar todos os seus conteúdos no Núcleo de TV do Projeto Comunicar (que também é responsável pelos jornais, pela rádio universitária e pela editora de livros da PUC-Rio). E todos eles são alunos do curso de Comunicação Social. Seu trabalho é supervisionado por uma equipe de professores.

Ela produz regularmente quatro programas, além de especiais: Antena Coletiva, Contraponto, Pilotis e PUC-Artes.

Devido a uma parceria com a TV USP, a TV PUC-Rio pode ser vista na cidade de São Paulo. Os programas são exibidos pelo Canal Universitário de São Paulo, assim como os da PUC-SP.

#### 2.2.4.3 TV Universitária – ESEC

A ESSECTV é a televisão universitária da Escola Superior de Educação de Coimbra. Foi criada em 2003 com a contribuição de professores e alunos de licenciatura em Comunicação Social, contando também com a ajuda de alunos de outros cursos.

Desde 2005, a ESSECTV produz também um programa semanal na TV aberta. Trata-se de um magazine cultural sobre a cidade de Coimbra, que é transmitido todos os domingos no canal RTP2.

Por se tratar de uma televisão universitária voltada para a web, seus conteúdos são compartilhados na internet, utilizando o YouTube como ferramenta para carregar os seus vídeos e posteriormente serem publicados em seu portal, em sua página no Facebook, em seu blog e em seu Twitter. Até junho de 2015 seus vídeos também eram postados no Vimeo, porém este projeto foi descontinuado.

Sua equipe é formada por 10 pessoas, sendo a metade estagiários cursando Comunicação Social e os demais professores e profissionais da área.

A ESSECTV pretende futuramente ter seus conteúdos transmitidos também na televisão, além de seu programa semanal na RTP2. Para isso, trabalha para ter espaço num canal de televisão à cabo, onde possa exibir seus vídeos.

## 2.2.5 Identidade visual/corporativa e funcionalidade dos canais

### 2.2.5.1 TV Universitária PUC-SP

A TV PUC-SP apresenta um logotipo que se resume a uma tipografia com o nome do canal e desenho gráfico, transmitindo o seu conceito (Fig. 33). O conjunto de cores utilizado (fonte branca com fundo azul escuro) traz uma boa legibilidade, facilitando a leitura e a identificação do canal. Apesar de não utilizar apenas um tom de azul por trás das letras, isto é feito de forma discreta e não atrapalha na leitura.



Fig. 33 - Logotipo da TV PUC-SP

Na Figura 34 pode ser visto como a identidade visual do logotipo é aplicada em seu website. Diferente do logotipo, seu website apresenta um fundo num único tom de azul.



Fig. 34 - Website da TV PUC-SP

Em seu canal no YouTube (Fig. 35) e em sua página do Facebook (Fig. 36), a TV PUC-SP, mantém sua identidade, aplicando as cores no visual do site. Neste ano de 2016, devido ao 70º aniversário da Universidade em questão, é utilizada uma imagem comemorativa relativa a este evento na barra de apresentação que identifica o canal. Isto pode ser visto nas imagens a seguir.

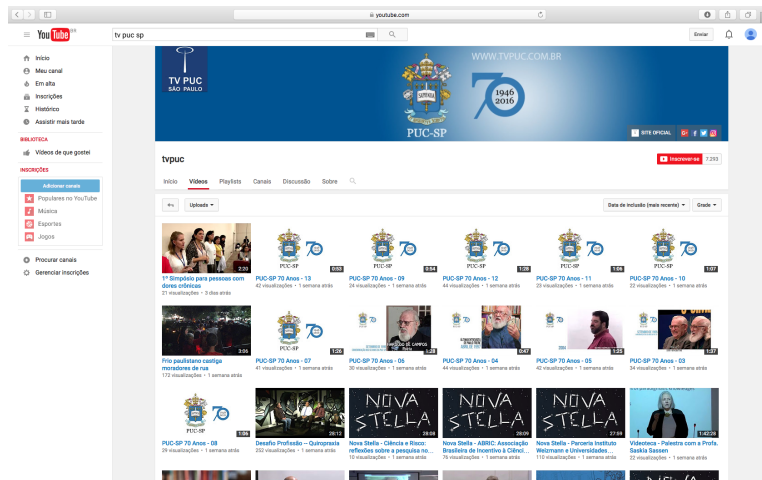


Fig. 35 - YouTube da TV PUC-SP



Fig. 36 - Facebook da TV PUC-SP

## 2.2.5.2 TV Universitária PUC-Rio

O logotipo da TV PUC-Rio se apresenta em formato de uma tela de televisão com elementos tipográficos em seu interior (Fig. 37). As cores utilizadas não trazem uma boa legibilidade e são apresentadas com tons muito próximos e um degradê nada discreto de fundo.



Fig. 37 - Logotipo da TV PUC-Rio

Na Figura 38 pode ser visto como a identidade visual do logotipo é aplicada em seu website. Diferente de seu logotipo, o website faz um uso adequado das cores, trazendo uma melhor legibilidade e organização das informações contidas nele.

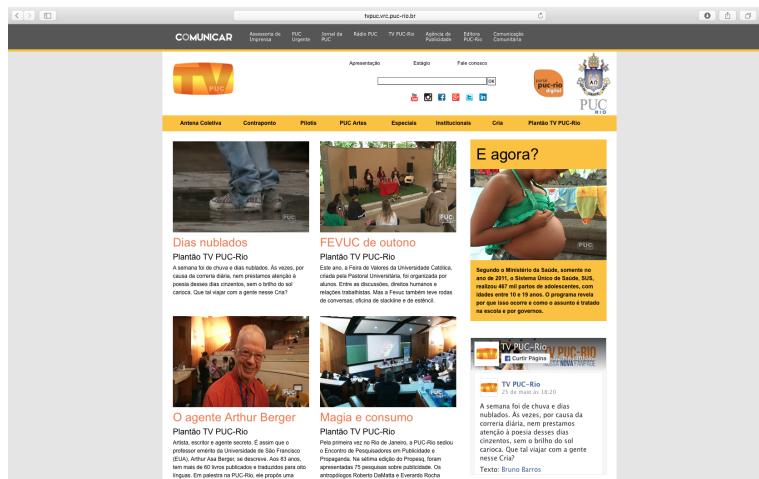


Fig. 38 - Website da TV PUC-Rio

Em seu canal no YouTube (Fig. 39) e em sua página do Facebook (Fig. 40), a identidade da TV PUC-Rio é aplicada com clareza, com a presença de seu logotipo e a utilização da cor laranja em seus títulos e no contorno da fotografia presente. Já para a frase de seu slogan ("entre nessa rede"), é utilizada a cor azul de forma a entrar em harmonia com o desenho da rede presente feito nesta mesma cor. No Facebook há ainda a indicação de suas redes sociais, presentes também na cor laranja.



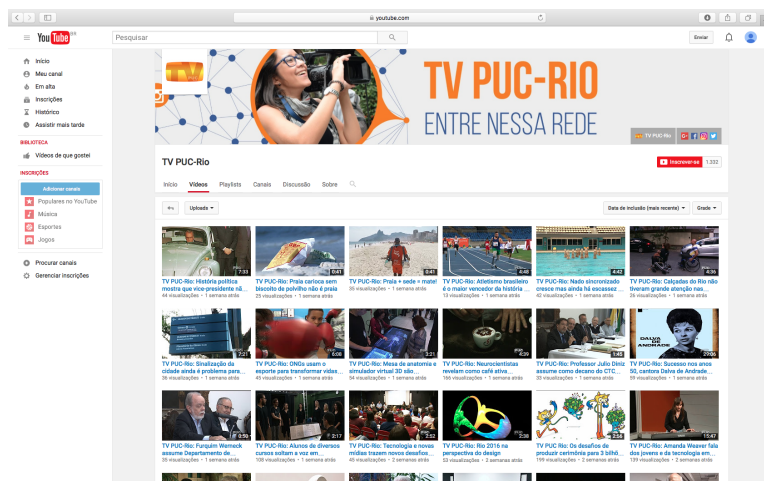


Fig. 39 - YouTube da TV PUC-Rio



Fig. 40 - Facebook da TV PUC-Rio



### 2.2.5.3 TV Universitária ESEC

A ESEC TV apresenta um logotipo que se resume a uma tipografia em caixa baixa com o nome do canal em questão (Fig. 41). A presença de um espaçamento entre o “esec” e “tv” gera uma melhor leitura e um maior destaque ao nome da instituição. A utilização de um tom de azul voltado mais para o escuro com um fundo com um tom de cinza claro apresenta com clareza o seu logotipo.



Fig. 41 - Logotipo da ESEC TV

Em seu website, não é aplicada a identidade visual presente em seu logotipo (Fig. 42). O verde e o branco, cores predominantes presentes, remetem à identidade da instituição e não da televisão universitária. E há ainda há presença de seu logotipo antigo, que não foi atualizado no site devido à recente atualização da imagem do canal.

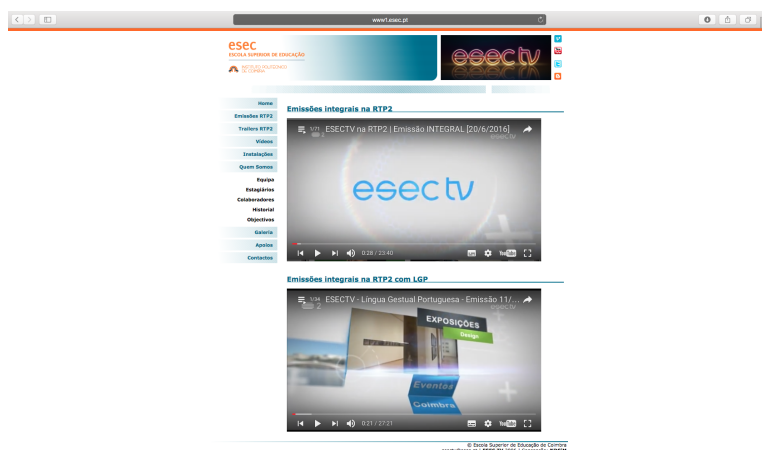


Fig. 42 - Website da ESEC TV

Já em seu canal no YouTube (Fig. 43) e em sua página do Facebook (Fig. 44), apesar de um visual menos elaborado, pode ser visto que a identidade da televisão em questão é aplicada de forma clara.

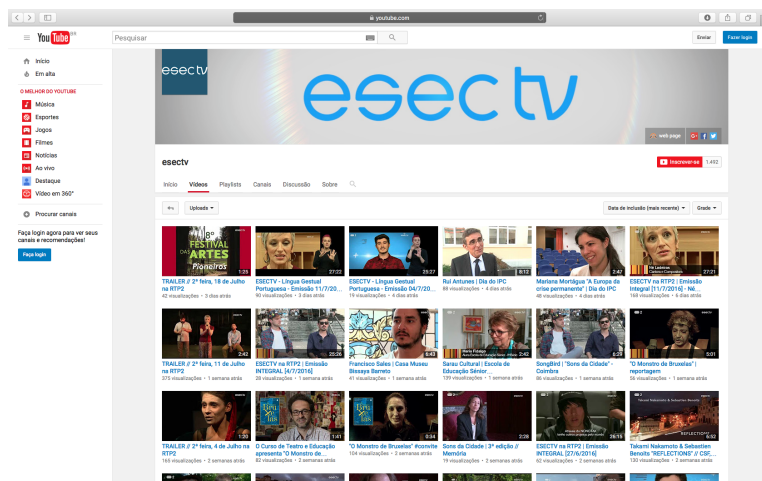


Fig. 43 - YouTube da ESEC TV



Fig. 44 - Facebook da ESEC TV

## 2.2.6 Grafismo dos canais

Para a análise do grafismo nas televisões universitárias escolhidas, foi feito um levantamento dos programas em cada um desses canais, como pode ser visto a seguir.

### 2.2.6.1 TV Universitária PUC-SP

Apesar de os programas a seguir possuírem uma vinheta própria que identifique cada um deles, antes de serem exibidas, há também uma vinheta de abertura referente à TV PUC-SP, de forma que identifique que o conteúdo em questão pertence a este canal.

Trata-se de uma animação utilizando a técnica da xilogravura (desenho na madeira), cavando esta até desenhar o logotipo da TV PUC-SP (Fig. 45). Após isto, a imagem é passada da madeira para o papel através da tinta colocada nesta (Fig. 46).

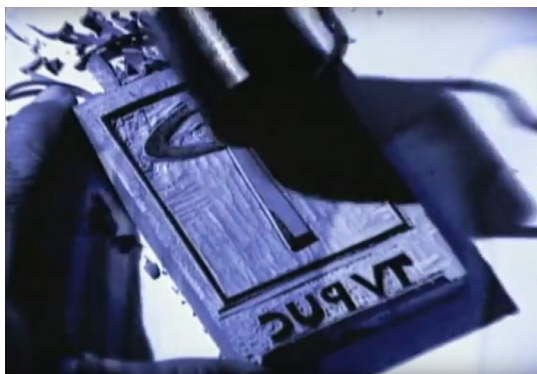


Fig. 45 - Vinheta TV PUC-SP

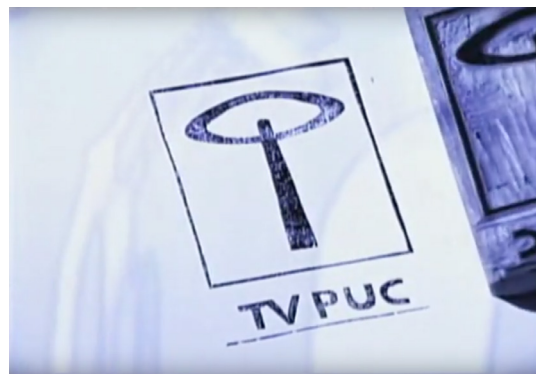


Fig. 46 - Vinheta TV PUC-SP

Pode-se notar que neste vídeo foi utilizado um filtro, fazendo com que ambiente do vídeo tenha um tom mais azulado, cor que está presente na identidade visual do canal, influenciando diretamente na sensação visual resultante.

## Entrevista Coletiva

Programa com duração de cerca de uma hora com um entrevistado contando suas experiências ao longo de sua carreira. As entrevistas são realizadas pelos alunos da universidade presentes na plateia. E nos dois minutos finais há um vídeo independente do resto do programa com um novo entrevistado passando uma mensagem ao público, tendo como título “TV PUC Informa”.

Os grafismos no programa “Entrevista Coletiva” consistem em cartelas, uma vinheta de abertura, créditos e uma vinheta de encerramento.

Sua vinheta de abertura consiste em mostrar a montagem do equipamento de filmagem do programa enquanto o público chega ao local (Fig. 47). E no final, é mostrada uma claquete com dados referentes ao programa. Esta claquete é o único elemento gráfico desta abertura, consistindo apenas em uma imagem estática que identifica o nome do programa, o entrevistado do dia e o nome do canal.

Por ser somente um entrevistado por programa, as cartelas presentes se referem apenas a este (Fig. 48). Tais cartelas apresentam letras brancas com uma sombra, utilizando o recurso do negrito para diferenciar o nome da função do entrevistado. Há também uma linha que separa o nome do entrevistado da função dele.



Fig. 47 - Vinheta de abertura



Fig. 48 - Exemplo de cartela

Os créditos são mostrados ao final do programa mostrando os nomes dos organizadores do programa de madeira tradicional: o texto subindo na tela, mostrando os nomes de acordo com as funções exercidas. Trata-se apenas de uma animação com elementos tipográficos surgindo na imagem (Fig. 49).



Figura 49 - Créditos finais

Após os créditos finais, a mesma vinheta de abertura é apresentada novamente, encerrando o programa em questão.

### *Pensar e Fazer Arte*

Programa com duração de cerca de meia hora, contendo entrevistas do professor Cláudio Picollo com críticos, diretores e artistas de diferentes expressões culturais e artísticas.

O grafismo presente neste programa consiste apenas em cartelas e vinhetas de abertura e de encerramento.

A vinheta de abertura consiste em elementos gráficos surgindo na tela, fazendo o uso do espaço, simulando uma profundidade em uma imagem plana. E ao final, surge o nome do programa no centro da imagem. Este utiliza uma cor diferente do restante da imagem, quebrando um pouco a harmonia da imagem, pois enquanto todos os outros elementos presentes estão em diferentes tons de azul, o nome do programa aparece num tom de roxo bastante diferente dos demais. Além disso, este sobrepõe parte dos outros elementos, atrapalhando na legibilidade (Fig. 50).

As cartelas do programa utilizam cores e elementos gráficos presentes na vinheta de abertura, mostrando que há uma identidade visual que é aplicada no programa. Elas contêm uma faixa horizontal com um degradê do branco para o azul que força a utilização do recurso da sombra na tipografia para o texto ser legível. Se não fosse utilizado o degradê, não seria necessário o uso da sombra e poderia haver uma melhor legibilidade da imagem (Fig. 51).



Fig. 50 - Vinheta de abertura

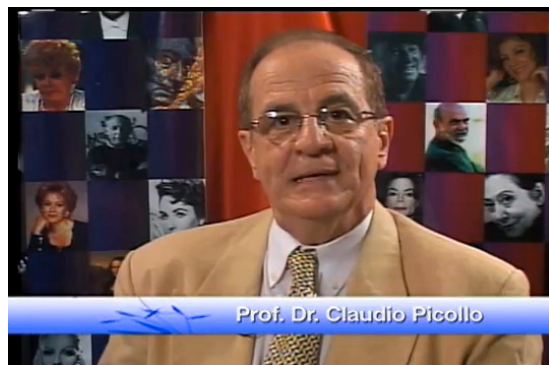


Fig. 51 - Exemplo de cartela

A vinheta de encerramento segue o mesmo estilo da de abertura, mostrando junto com a animação os créditos dos responsáveis pelo programa subindo na tela. O texto referente aos créditos, ao utilizar a cor branca com um sombreado em um fundo também branco, gera uma dificuldade na leitura do texto (Fig. 52).

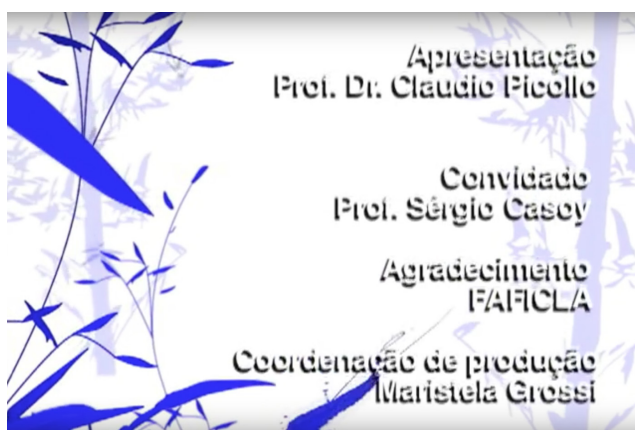


Fig. 52 - Créditos finais

### *Teodiversidade*

Programa com duração de cerca de vinte e oito minutos, contando com entrevistas do professor Jorge Cláudio Ribeiro, colocando a religião em discussão.

Assim como nos programas anteriores, este também apresenta apenas uma vinheta de abertura, cartelas e créditos finais como grafismo.

A vinheta de abertura apresenta elementos gráficos em movimento num fundo azul, surgindo o nome do programa no final deste. Neste momento, é apresentado parte do nome na cor branca, fazendo um contraste com o azul e destacando-o e simulando uma profundidade na imagem (Fig. 53).





Fig. 53 - Vinheta de abertura

As cartelas do programa possuem uma faixa de fundo com opacidade e com letras brancas por cima que utilizam o recurso da sombra para maior destaque. A cor destas cartelas varia de acordo com as utilizadas nas paredes do estúdio onde é gravado o programa. Desta maneira, há um equilíbrio na imagem, gerando uma boa legibilidade do conteúdo mostrado (Fig. 54 e 55).



Fig. 54 - Exemplo de cartela



Fig 55 - Exemplo de cartela

No fim do programa, é exibido a mesma vinheta que aparece no início do programa seguido dos créditos. Estes aparecem num fundo preto com os nomes e as funções dos organizadores surgindo na tela (Fig. 56).

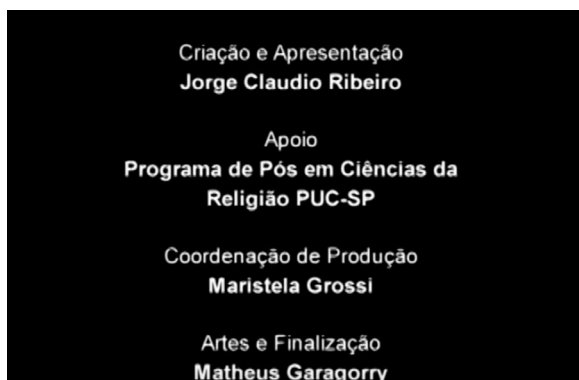


Fig. 56 - Créditos finais

### 2.2.6.2 TV Universitária PUC-Rio

Assim como a TV PUC-SP, no início dos vídeos são identificados como propriedade da universidade em questão. No caso da PUC-Rio, isso é feito mostrando seu brasão em um fundo cinza sem nenhuma animação, consistindo apenas em uma imagem estática (Fig. 57).



Fig. 57 - Brasão da PUC-Rio

E no final dos vídeos é mostrado novamente o brasão da faculdade, sendo nesta vez num fundo preto (Fig. 58), e o logotipo da TV PUC-Rio (Fig. 59).

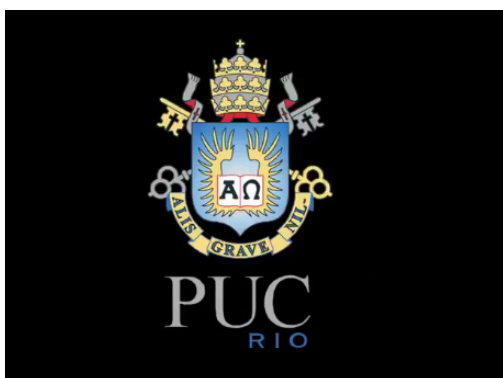


Fig. 58 - Brasão da PUC-Rio

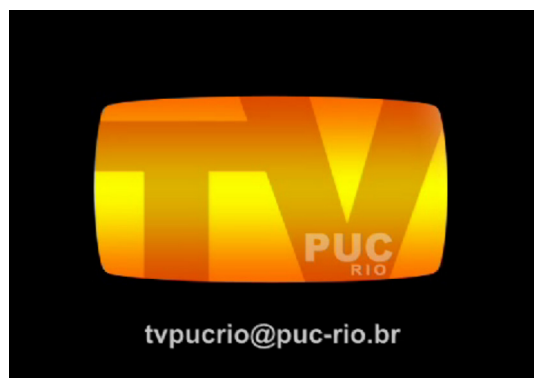


Fig. 59 - Logotipo TV PUC-Rio



## Antena Coletiva

Programa com duração de cerca de vinte e cinco minutos que trata de temas que são notícia na PUC-Rio, contendo assuntos relacionados com a universidade e também temas gerais. É dividido em blocos, possuindo diversas entrevistas, sendo no estilo de um jornal.

Os grafismos presentes nesse programa consistem em uma vinheta de abertura; cartelas para identificar apresentador e entrevistados; vinhetas para dividir os blocos do programa e créditos.

A vinheta de abertura consiste em uma animação que aproveita o nome do programa para transformar uma antena de televisão na letra “a” da palavra “antena”. Trata-se de uma animação bem elaborada e criativa, transformando um objeto 3D em 2D. E para apresentar a divisão dos blocos do programa é exibida a mesma vinheta (Fig. 60).

As cartelas presentes no programa consistem em uma faixa horizontal vermelha com uma pequena opacidade e uma tipografia na cor azul. São utilizadas as cores presentes na vinheta de abertura, porém não oferecem uma boa legibilidade ao combinar o azul com o vermelho (Fig. 61).



Fig. 60 - Vinheta de abertura



Fig. 61 - Exemplo de cartela

Os créditos consistem apenas na apresentação dos organizadores do programa. Neste caso, os nomes são exibidos por categorias, surgindo aos poucos na tela, sem uma animação com o texto subindo como os casos referentes aos da TV PUC-SP. Para o nome das categorias, foi utilizada a cor laranja, com o objetivo de diferenciar dos nomes apresentados em branco. Porém, este é o único momento em que a cor laranja é usada (Fig. 62).



Fig. 62 - Créditos finais

### *Contra Ponto*

Telejornal semanal com duração de cerca de vinte e cinco minutos que contém um assunto por semana. Em um dos programas estão presentes convidados para debaterem o tema em questão. Além do debate há também reportagens externas.

Assim como no “Antena Coletiva”, este programa possui basicamente uma vinheta de abertura e cartelas (exibindo o nome dos apresentadores e dos entrevistados, os créditos da matéria e o site da universidade no final do programa).

Na vinheta de abertura é exibida uma animação com objetos laranjas e amarelos que são lançados até formarem o logotipo do programa (Fig. 63).

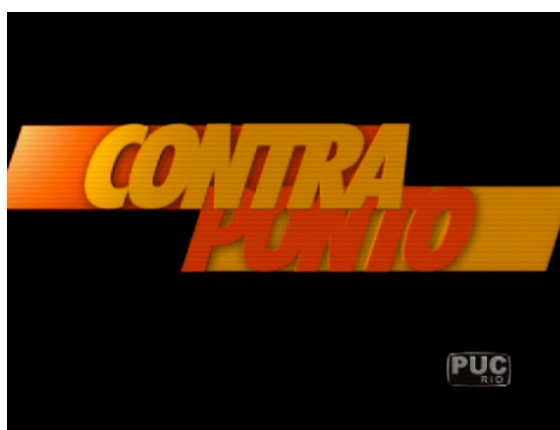


Fig. 63 - Vinheta de abertura



Fig. 64 - Exemplo de cartela

Amarelo e laranja são as cores utilizadas nas cartelas, além do branco usado na tipografia. Com isso, a leitura pode ser feita de forma clara. E pode-se dizer que este programa utiliza uma identidade que é sempre aplicada, pois

o laranja, o amarelo e o branco estão presentes tanto nas cartelas, no logotipo e na entrada do programa, como também nas paredes da sala onde é filmado tal telejornal (Fig. 64).

### *Pilotis*

Programa que trata de assuntos de interesse nacional, focando em questões políticas e sociais. Possui diversas entrevistas e também matérias externas.

Os grafismos presentes nesse programa consistem em cartelas, vinhetas de abertura, animações que ilustram determinado assunto, créditos e mensagens que aparecem ao longo do vídeo para enfatizar algo dito no programa.

Sua vinheta de abertura consiste em mostrar o nome do programa em 3D em uma nova perspectiva, de forma que apenas no final da animação o telespectador consiga ler o nome "Pilotis". A animação ocorre através de movimentos de câmera e apenas quando o objeto é visto de cima pode-se ver de forma clara (Fig. 65).

Assim como em "Contra Ponto", "Pilotis" também utiliza as mesmas cores nas suas cartelas e créditos em todo programa. Através da combinação de cores utilizada é possível ter uma boa leitura daquilo que aparece na tela. Diferente dos outros programas analisados, neste a cartela que identifica os entrevistados e apresentadores aparece na tela com uma pequena animação, enquanto nos outros surge apenas por opacidade (Fig. 66).



Fig. 65 - Vinheta de abertura



Fig. 66 - Exemplo de cartela

Ao longo deste programa, estão presentes também diversas animações que surgem na tela para enfatizar determinados dados, como números e mapas.

## PUC Artes

Trata-se de um programa mensal com temas relacionados à arte, retratando as diferentes manifestações culturais. Neste, são mostrados trechos de filmes e peças de teatro com entrevistas com seus realizadores.

Os grafismos utilizados neste programa, assim como nos anteriores, são apenas de cartelas, uma vinheta de abertura e créditos.

Sua vinheta de abertura consiste em elementos cromáticos, simulando pingos de um pincel até este desenhar na tela três traços na cor vermelha, verde e azul, formando a letra “e” da palavra “artes”. Trata-se de uma animação criativa e que consegue identificar bem o conceito dado ao nome do programa (Fig. 67).

As cartelas utilizadas nesse programa são semelhantes às do “Antena Coletiva”: faixas horizontais com o recurso da opacidade com as letras por cima. E o uso do azul claro em cima do azul escuro gera uma boa legibilidade das informações presentes nas cartelas. Pode-se notar também que estas faixas horizontais se remem ao traçado do pincel, utilizando assim o conceito de sua identidade visual em seus grafismos (Fig. 68).

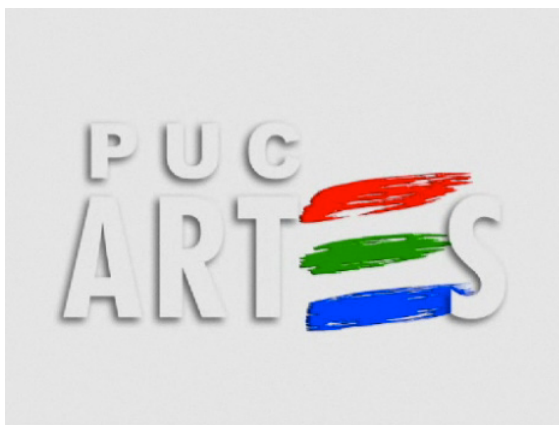


Fig. 67 - Vinheta de abertura



Fig. 68 - Exemplo de cartela

Os créditos finais são exibidos de maneira semelhante ao de “Antena Coletiva”, com os nomes dos responsáveis pela produção sendo mostrados de acordo com suas funções, surgindo na tela através do recurso da opacidade (Fig. 69).

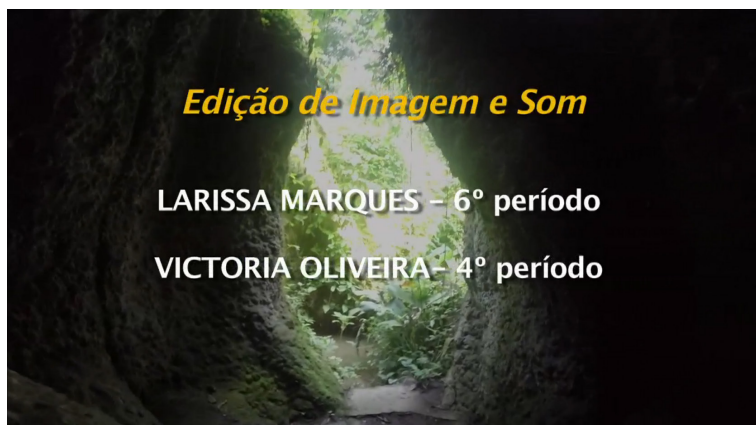


Fig. 69 - Créditos finais



### 2.2.6.3 TV Universitária ESEC

Os vídeos da ESECTV são divididos em seu portal em três categorias: “Emissões RTP2”, “Trailers RTP2” e “Vídeos”.

Em “Emissões RTP2”, são apresentados em seu website os vídeos na íntegra de seu programa semanal exibido pelo canal aberto de televisão RTP2, com duração de cerca de meia hora cada.

Em “Trailers RTP2”, podem ser encontrados pequenos trechos das matérias que serão exibidas no programa da semana em questão.

E em “Vídeos” estão presentes os demais vídeos do canal.

Os grafismos presentes apresentam um padrão em seus vídeos, sendo os mesmos em todos os conteúdos do canal.

Nos vídeos exibidos pela RTP2, há uma vinheta de abertura apresentada de acordo com a nova identidade da ESECTV. Enquanto no trailer deste programa, é exibida uma versão reduzida desta vinheta no início do vídeo (Fig. 70 e 71)



Fig. 70 - Vinheta de abertura



Fig. 71 - Vinheta de abertura

Nesta vinheta, há diversos elementos gráficos presentes que ao desfocar as imagens de fundo e utilizar o recurso da sombra, gera uma profundidade entre os objetos. O uso de cores policromáticas gera uma boa visualização do conteúdo e consegue dar destaque aos assuntos abordados no programa. E o movimento de câmera simulado no vídeo, ao acelerar e desacelerar em momentos chave, gera um destaque às informações.

Durante os vídeos, há apenas três tipos de grafismos presentes: a marca d'água que identifica o canal, o título do vídeo e as cartelas que identificam os entrevistados ou apresentadores.

A marca d'água é apresentada de forma discreta no canto direito e esquerdo superior do vídeo. Devido à sua transmissão na RTP2, são apresentadas duas marcas: a do canal RTP2 e a da ESECTV em lados opostos (Fig. 72).



Fig. 72 - Aplicação da marca d'água

O título do vídeo é apresentado com uma tipografia na cor branca em caixa alta, utilizando o recurso da sombra para se sobrepor ao vídeo, gerando uma pequena profundidade entre eles. Em imagens escuras, o texto pode ser lido com clareza. Já em imagens claras, isso pode gerar uma certa dificuldade na leitura do texto (Fig. 73).



Fig. 73 - Exemplo de título dos vídeos

As cartelas possuem um design próprio, com a presença de diversas cores em uma espécie de etiqueta do lado esquerdo desta. Estas apresentam cores diferentes tanto do seu logotipo novo quanto do logotipo antigo. O texto presente nestas é apresentado de forma clara, com a utilização de uma tipografia branca em cima de um caixa de texto preta (Fig. 74).



Fig. 74 - Exemplo de cartela

No final dos vídeos do programa semanal exibido na RTP2, são exibidos os créditos destes. Enquanto o texto com as informações técnicas sobre o vídeo é exibido, são mostradas uma versão reduzida da vinheta de abertura e imagens presentes ao longo do vídeo (Fig. 75 e 76).

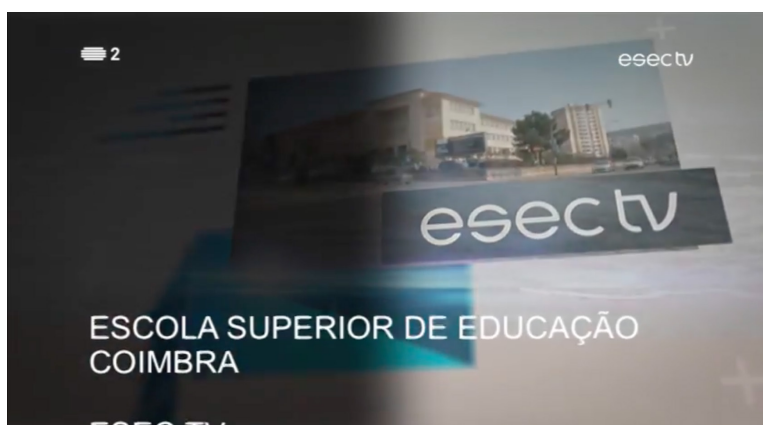


Fig. 75 - Créditos finais

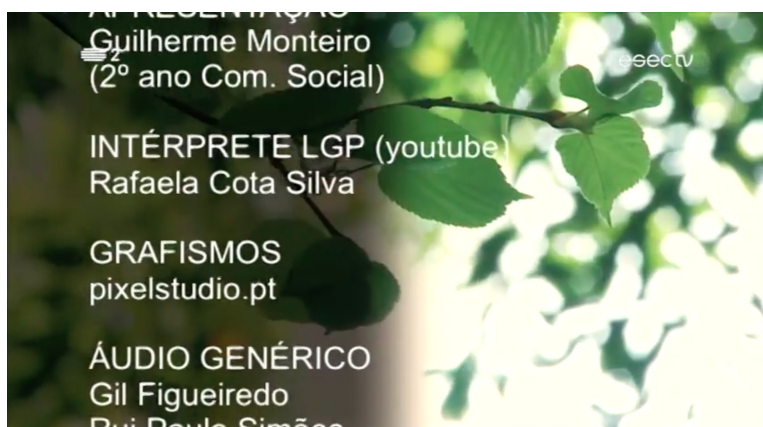


Fig. 76 - Créditos finais



## 2.2.7 TVU

### 2.2.7.1 Origem e evolução do projeto

O projeto de um canal de televisão para a Universidade do Porto começou no ano de 2006 quando a Universidade do Porto lançou seu canal de televisão interno – a TVU. Tal projeto foi criado com objetivo de desenvolver e transmitir conteúdos próprios e não para concorrer com outros canais (BRAGA; SANTOS, 2006).

No dia 1 de junho de 2009 é inaugurado o portal da TVU, com diversos conteúdos online em sua nova plataforma. E neste mesmo ano, a TVU recebe o prêmio ZON Criatividade em Multimédia 2009 na categoria Aplicações.

Em 2014, houve uma reformulação no portal, mudando o visual e a organização dos conteúdos. Houve também uma pequena mudança em seu logotipo, mudando do azul para o laranja. A pesquisa realizada para este projeto foi com base em sua identidade anterior.

### 2.2.7.2 Função, estrutura e dispositivos atuais

A TVU é um serviço da Universidade do Porto com conteúdos online relativos à ciência e à cultura que são exibidos através de vídeos em seu portal na internet.

O seu objetivo, como é dito em seu portal, é “valorizar e explorar novas ideias e conhecimentos promovendo o seu cruzamento, a sua difusão e partilha”.

A equipe da TVU é formada por profissionais das áreas de comunicação, fotografia, vídeo, divulgação e gerência de contas. Estes são responsáveis pela cobertura, imagem e fotografia de eventos, edição dos vídeos, divulgação das matérias nas redes sociais, entre outros. Estão presentes também em sua equipe estagiários da área de design ou comunicação. A cada ano são recebidos de dois a três alunos da Universidade do Porto que trabalham lá na maioria dos casos pelo período de um semestre ou um ano letivo.

Seus vídeos são exibidos em seu portal na internet, no seu canal de televisão e nos plasmas presentes nas universidades. Seus conteúdos são divididos nas seguintes categorias: “Agenda”, “Comunidade”, “Ciência na Web”, “Tudo Que Cai na Rede”, “Brevemente”, “Conhecimento”, “Info @ UP”, “Promo” e “Trailer”.

### 2.2.7.3 O grafismo: identidade, simplicidade, especificidade

A TVU apresenta um logotipo apenas com elementos tipográficos. As letras do logotipo estão presentes em caixa alta e sobrepostas em suas extremidades, de forma que identifique o canal com clareza e com uma boa legibilidade. No ano em que foi realizado o estágio, era utilizada em todos os vídeos a versão azul do seu logotipo (Fig. 77). Enquanto isso, no seu portal na internet e em objetos gráficos o seu logotipo era exibido na cor laranja (Fig. 78). Nas duas ocasiões o logotipo consegue passar o seu conceito, identificando de forma clara e objetiva o canal em questão.



Fig. 77 - Logotipo TVU em seus vídeos



Fig. 78 - Logotipo TVU em impressos e portal

Com exceção da categoria "Agenda", podem ser encontradas etiquetas diferenciando as seções através de diferentes cores. Tais etiquetas podem ser encontradas apenas nos vídeos que são exibidos nos plasmas das universidades e no canal a cabo. Nos vídeos do portal elas não estão presentes. Não há também na Agenda, pois trata-se de um conteúdo independente dos demais, sem a presença de vídeos capturados pela TVU.

Para analisar o grafismo dos vídeos da TVU, foi escolhida a seção "Comunidade" e a "Agenda". A primeira por ser aquela que apresenta os principais e um maior número de vídeos dentro do portal da TVU. E a segunda por apresentar um grafismo próprio e diferente dos demais. As seções restantes da TVU apresentam o mesmo grafismo da categoria "Comunidade", por isso optou-se apenas por esta.

#### *Comunidade*

Trata-se da principal categoria da TVU, pois todos os vídeos relativos à Universidade do Porto estão presentes nesta seção.

Os grafismos em "Comunidade" se resumem a uma etiqueta de identificação da categoria do conteúdo (apenas para vídeos nos plasmas e no canal de televisão), cartelas presentes ao longo do vídeo e uma animação ao final deste.

Nos vídeos dos plasmas e do canal de televisão está presente uma etiqueta de cor azul no canto superior esquerdo da imagem. Com isso, é fácil de diferenciar que tipo de conteúdo está sendo exibido (Fig. 79).



Fig. 79 - Exemplo de identificação da seção e de cartela para título

As cartelas existentes nos vídeos consistem apenas em faixas horizontais pretas com letras brancas. Isto ocorre para as informações como: título, local, data, nome e função do entrevistado e textos informativos sobre o evento do vídeo em questão (Fig. 80). O uso do branco no preto traz uma boa legibilidade do conteúdo, exibindo com clareza a informação ao telespectador.



Fig. 80 - Exemplo de cartela para entrevistado

Ao final de cada vídeo é mostrada uma animação com o logo da TVU dentro de uma cartela surgindo na imagem. Ela está presente em todos os vídeos produzidos pela TVU com a exceção da "Agenda". Trata-se de uma animação simples, mas objetiva, conseguindo identificar bem os direitos do vídeo em questão (Fig. 81).



Fig. 81 - Vinheta de encerramento dos vídeos

## Agenda

Semanalmente é apresentada pela TVU uma agenda sob a forma de vídeo com conteúdos relacionados à Universidade do Porto, que são divididos em quatro seções: notícias, eventos, oportunidades e cultura (Fig. 82).

<p>janeiro</p> <p>fevereiro</p> <p>março</p> <p><b>abril</b></p> <p>maio</p> <p>junho</p> <p>julho</p> <p>agosto</p> <p>setembro</p> <p>outubro</p> <p>novembro</p> <p>dezembro</p>	<p><b>NOTÍCIAS</b></p> <p><b>PLACES – Plataforma de Acessibilidade da U.Porto</b></p> <p>Este projeto financiado pela U.Porto e pela Fundação Calouste Gulbenkian, tem como objetivo promover boas-práticas para a produção de conteúdos e práticas acessíveis a estudantes do Ens. Superior com necessidades educativas especiais. Os conteúdos – disponíveis em texto e em vídeo, legendado em texto e traduzido para Língua Gestual Portuguesa – estarão ao dispor de toda a comunidade no site e em e-book.</p> <p><a href="http://www.up.pt/places">http://www.up.pt/places</a></p> 
<p>janeiro</p> <p>fevereiro</p> <p>março</p> <p><b>abril</b></p> <p>maio</p> <p><b>junho</b></p> <p>julho</p> <p>agosto</p> <p>setembro</p> <p>outubro</p> <p>novembro</p> <p>dezembro</p>	<p><b>EVENTOS</b></p> <p><b>Seminário “Ciências Agrárias na FCUP: Estratégia e Futuro”</b></p> <p>É uma organização da FCUP com a colaboração da IAAS-Porto (International Association of Agricultural Students) e pretende assumir-se como um espaço de encontro entre académicos, estudantes e graduados na área das ciências agrárias, jovens agricultores, empresários, produtores e agentes com responsabilidades políticas na região e no país.</p> <p>Auditório do Campus Agrário da Universidade do Porto em Vairão 19 de abril. Entrada gratuita Inscrição: <a href="mailto:parainscricao.iaas@gmail.com">parainscricao.iaas@gmail.com</a></p> 
<p>janeiro</p> <p>fevereiro</p> <p>março</p> <p><b>abril</b></p> <p><b>maio</b></p> <p><b>junho</b></p> <p>julho</p> <p>agosto</p> <p>setembro</p> <p>outubro</p> <p>novembro</p> <p>dezembro</p>	<p><b>OPORTUNIDADES</b></p> <p><b>Intercâmbios Europeus</b></p> <p>Consiste num projeto que junta grupos de jovens de dois ou mais países, proporcionando-lhes a oportunidade de discutirem e confrontarem vários temas, ao mesmo tempo que aprendem sobre o país e a cultura de cada um. Podem participar jovens desde os 13 aos 30 anos. Em cada intercâmbio participam no mínimo 4 jovens portugueses acompanhados de um líder português.</p> <p>Até 1 de junho de 2013 <a href="http://www.intercambioseuropeus.com">http://www.intercambioseuropeus.com</a></p> 
<p>janeiro</p> <p>fevereiro</p> <p>março</p> <p><b>abril</b></p> <p>maio</p> <p>junho</p> <p>julho</p> <p>agosto</p> <p>setembro</p> <p>outubro</p> <p>novembro</p> <p>dezembro</p>	<p><b>CULTURA</b></p> <p><b>Música &amp; Revolução</b></p> <p>Este ano o festival centra-se na revisitação dos criadores revolucionários da música italiana ao longo de vários séculos, recuamos até um momento crucial na evolução da música ocidental, a passagem da prima para a segunda pratica ou do primado da dissonância como representação na música de sentimentos expressos nos textos, dando a ouvir Gesualdo ou Monteverdi.</p> <p>Sala Suggia, Casa da Música, Porto 25 a 28 de abril de 2013 <a href="http://www.casadamusica.com">http://www.casadamusica.com</a></p> 

Fig. 82 Agenda TVU

Ela é exibida em diferentes maneiras nas plataformas da TVU. Quando apresentada nos plasmas e no canal a cabo, os vídeos das quatro seções são postos separadamente, enquanto na internet todas estas estão presentes em um só vídeo com cerca de dez minutos de duração.

A Agenda consiste basicamente de grafismos, sendo apresentada em um modelo padrão que é atualizado semanalmente com novas informações. Seus vídeos exibem conteúdos na forma de texto narrados por uma voz *of* e uma música de fundo, com exceção dos plasmas que não possuem áudio. Para cada notícia apresentada há a presença de uma imagem para ilustrá-la.

As quatro seções da Agenda apresentam diferentes cores em seus títulos de forma a facilitar a identificação do conteúdo exibido. Para as notícias a cor é o amarelo, o verde representa os eventos, o azul descreve as oportunidades e o rosa corresponde a cultura.

Na barra lateral do lado esquerdo da Agenda há um pequeno calendário informando os meses do ano. Estes são destacados com uma nova tonalidade de acordo com as datas referentes aos conteúdos.

Do lado direito do vídeo está presente sempre uma imagem com o objetivo de ilustrar o que está sendo exibido naquele momento. E à sua esquerda, na parte central do vídeo, o texto de sua respectiva notícia.

A Agenda possui três tipos de animação: a primeira, de entrada, com os conteúdos surgindo na imagem, a segunda na transição entre uma notícia e outra e por último, a de encerramento, na qual os objetos desaparecem e o vídeo é encerrado.

### 3. Metodologia

Este trabalho foi feito no âmbito de um estágio curricular integrado ao Mestrado de Design da Imagem. Para isso foi criado um projeto dentro desse estágio na TVU com o objetivo de ele poder ser aproveitado pela equipe desta televisão futuramente.

Neste projeto foi utilizada uma metodologia empírica, baseada na realização de experimentos, na coleta de dados para determinação do projeto e na melhoria contínua até chegar ao resultado final. No início do estágio não havia uma proposta exata de projeto, então foram feitos diversos trabalhos de campo, aprendendo várias técnicas e buscando entender melhor o universo da TVU para avaliar o que poderia ser criado ou reformulado dentro do contexto desta televisão.

Inicialmente a componente prática desse trabalho consistia numa nova seção nas plataformas da TVU, a Agenda Erasmus, uma agenda voltada para estudantes estrangeiros. Porém, foi decidido posteriormente que como se trata de um trabalho de grafismo, esta componente prática seria na melhoria da componente gráfica nos vídeos da TVU. Dessa forma, a Agenda Erasmus foi adicionada na seção dos trabalhos realizados durante esse estágio feito na TVU.

Por se tratar de um relato de experiências próprias adquiridas ao longo de um estágio, a forma a serem relatadas estas será na primeira pessoa do plural, como poderá ser visto a seguir.

#### 3.1 Estágio

A ideia de fazer um estágio integrado surgiu durante as aulas do segundo ano do mestrado de Design da Imagem. Na disciplina de Projeto foram propostos diversos temas para a dissertação e a ideia que despertou maior interesse foi a de fazer um estágio em uma televisão. A partir disso, poderiam ser criadas propostas para o mestrado e ao mesmo tempo adquirir experiência para trabalhar nesta área no futuro. Dessa forma, a modalidade de estágio pareceu a melhor opção a ser seguida para este mestrado.

Nos primeiros dias de estágio, antes de começar o trabalho com vídeos, foi realizada uma análise para reconhecimento das plataformas da TVU: o plasma, o canal na televisão, o portal e as redes sociais. Isso foi feito para entender melhor o ambiente, pois seria o local de trabalho naquele ano.

Antes de participar de trabalhos de campo com a equipe da TVU, foram necessárias duas semanas para conhecer o lugar e as técnicas de trabalho des-



ta emissora. Nesses dias, foi possível utilizar o Final Cut pela primeira vez, programa que é usado todos os dias na TVU pelos profissionais responsáveis pela criação de vídeos. Até então só tinha a prática de mexer no Adobe Premiere, programa que exerce esta mesma função.

O melhor jeito de se aprender um programa de computador é usá-lo com frequência. E para aprimorar os conhecimentos iniciais com o Final Cut foram realizados diversos exercícios com o programa, como refazer vídeos que já haviam sido compartilhados no portal da TVU. Dessa forma, a prática permitte familiarizar mais com o programa e conhecer melhor sua interface e seus atalhos. O uso desse programa é tão frequente na TVU que este se tornou principal para edição de vídeos.

Depois de obter um maior conhecimento do ambiente de trabalho da TVU e dos programas utilizados, já foi possível participar dos trabalhos de campo para cobrir os eventos junto com a equipe. Isso aconteceu de forma gradativa. Inicialmente era apenas para aprender e observar. Aos poucos fui ganhando mais funções nesses trabalhos, sendo que no final já filmava e editava sozinho alguns dos eventos.

A seguir serão mostrados os principais trabalhos que foram realizados durante o estágio na TVU de forma cronológica, detalhando o papel desempenhado em cada um deles. Os links para a visualização estão disponíveis no final deste trabalho, no Apêndice A.



### 3.1.2 Trabalhos realizados

#### 3.1.2.1 Future Places

Nos dias 17 a 20 de outubro de 2012 a cidade do Porto recebeu a quinta edição do Future Places. Foram quatro dias com diversas exposições, filmes, performances, concertos, leituras, festas e workshops (Fig. 83).



Fig. 83 - Future Places

Este evento ocorreu nas primeiras semanas de estágio e foi a primeira saída dos estúdios da TVU. Por não haver conhecimento suficiente para cobrir um evento, fui acompanhado pela equipe que ensinou como são realizadas as matérias.

Neste evento foi possível aprender como usar uma máquina profissional, objeto essencial em todas as matérias feitas pela TVU. Ajustes de luz, foco, enquadramento, movimentos de câmera e o uso do tripé foram os principais pontos ensinados. Não participei das filmagens nesse dia, apenas observando enquanto nosso colega de equipe capturava as imagens e nos informava o que era essencial.

Um ponto importante também aprendido nesse dia foi a necessidade de realizar diversos pequenos vídeos do ambiente. Estes são necessários no momento da edição para criar planos de corte, ou seja, para serem mostrados em momentos de transição do vídeo, quando se deseja passar para outra imagem de forma sutil.

Foram realizadas duas entrevistas para esse vídeo: Heitor Alvelos (Universidade do Porto) e Karen Gustafson (University of Texas). Neste momento foi possível participar ajudando nosso colega de equipe. Enquanto ele fazia as entrevistas, fiquei responsável pelo uso da câmera.

A equipe da TVU ficou responsável pela pós-produção dos vídeos. Esta etapa foi um momento de aprendizado, por esta razão apenas acompanhei as edições realizadas, sem participar diretamente da mesma.

### 3.1.2.2 Inauguração do Novo Centro de Inovação do UPTEC

No dia 26 de outubro de 2012 foi inaugurado o novo centro de inovação do UPTEC - Parque de Ciência e Tecnologia da Universidade do Porto. Este novo espaço reúne as unidades de inovação e desenvolvimento de empresas como a Sonae Indústria, a Amorim & Irmãos, a CIN e a CUF (Fig. 84).



Fig. 84 - Inauguração do Novo Centro de Inovação do UPTEC

O evento ocorreu uma semana após o “Future Places” e neste pude desempenhar mais funções, como captura de imagens e edição do vídeo, conhecimentos adquiridos através dos ensinamentos passados pelo nosso colega de equipe no evento anterior e dos treinamentos feitos dentro da TVU com o programa de edição de vídeos Final Cut.

Foi realizada neste dia uma entrevista com o presidente do UPTEC José Novais Barbosa, que serviu como narrativa para o vídeo final no momento da edição. Isto ocorreu da seguinte forma: em todo o vídeo podem ser ouvidas as declarações feitas por ele, enquanto alternavam-se imagens do evento e da entrevista.

Diferente do vídeo anterior, neste pude capturar imagens do evento assim como nosso colega de equipe. E no momento da entrevista, fiquei responsável pela câmera enquanto a entrevista era feita por nosso colega.

Ao realizar este vídeo, pudemos observar como é importante a captura de imagens para os planos de corte. Estes puderam ilustrar melhor o vídeo, mesmo com este consistindo apenas em uma entrevista. Enquanto o áudio apresentava a entrevista com o presidente da UPTEC, as imagens mostravam todas as instalações, os palestrantes, o público, além do próprio entrevistado.

Além de participar das filmagens, neste evento também foi possível realizar a pós-produção dos vídeos. Por ser o primeiro trabalho realizado dentro da TVU, conforme o andamento das edições, estas foram sendo apresentadas à

equipe que por sua vez aprovava ou sugeria correções, sempre mostrando como deveria ser feito. Isto foi muito importante para assimilar aos poucos as principais técnicas, havendo assim uma maior familiarização com o programa de edição de vídeos Final Cut.

Como esse tipo de vídeo não costuma ser muito longo, a orientação dada era de que o vídeo final tivesse cerca de 2 minutos. A partir desse tempo, todo o material foi editado de forma que tudo se encaixasse, não ultrapassando o tempo requerido. Como a entrevista realizada que servia de narrativa para o vídeo era curta, não houve dificuldade em montar o vídeo com as imagens desse dia no tempo solicitado.

Para a inclusão de grafismos neste vídeo, teve que ser seguido o padrão estabelecido até o momento pela TVU, que consistiam em textos surgindo por cima da imagem, mostrando informações como o título, o local, a data e o entrevistado. Tratam-se apenas de textos que utilizam o recurso da sombra para não se misturarem com as imagens apresentadas na tela. Não havia, portanto, uma cartela que pudesse dar maior destaque à informação apresentada na imagem.

Ao final do vídeo é apresentada a vinheta da TVU, identificando seu logotipo, website e o ano de produção. Esta é o único momento em que é mostrado o responsável pelo vídeo. Diferente de outras televisões universitárias onde são mostrados detalhadamente os nomes e as funções daqueles que trabalharam no vídeo, na TVU é mostrado apenas o canal em questão com sua vinheta.

### 3.1.2.3 Cerimônia de atribuição do título de Doutor Honoris Causa a Nadir Afonso

Foi realizada na Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto (FBAUP), no dia 5 de novembro de 2012, uma cerimônia para atribuição do título de Doutor Honoris Causa a Nadir Afonso, um dos mais consagrados artistas da arte portuguesa do século XX (Fig. 85).



Fig. 85 - Cerimônia de Doutor Honoris Causa a Nadir Afonso

Assim como no vídeo da “Inauguração do Novo Centro de Inovação do UP-TEC”, fiquei responsável pela captura de imagens do evento juntamente com a equipe da TVU, ganhando mais espaço para manusear a câmera por mais tempo. O objetivo era que aos poucos pudesse cobrir eventos sem a necessidade da presença de demais membros da equipe.

Neste vídeo, diferente dos outros citados acima, não houve uma entrevista que servisse como narrativa. Ele foi feito mostrando os acontecimentos em ordem cronológica. Desde a chegada de Nadir Afonso à Aula Magna da FBAUP, o discurso de elogio do doutorado pelo professor António Quadros Ferreira até o discurso de agradecimento feito por Nadir Afonso no final. Foram mostrados no decorrer do vídeo diversos planos de cortes, tornando a transição entre as imagens mais sutil e ilustrando mais a cerimônia.

Após apresentar um bom resultado do vídeo anterior, houve agora uma maior liberdade no processo de edição, não sendo mais necessário mostrar para os demais membros da equipe cada escolha feita na edição do vídeo.

Com a prática obtida no vídeo anterior, já era possível filtrar melhor os mais de 30 minutos de vídeo para tornarem apenas 3 minutos, cortando com mais facilidade cenas logo vistas como não tão importantes para estarem no vídeo final. Em um primeiro momento, o vídeo sempre passava um pouco do tempo solicitado, sendo necessário cortar os momentos que não fossem tão importantes para serem mostrados.

Os grafismos presentes no vídeo seguiram o padrão estabelecido pela TVU, como nos vídeos anteriores. Mas neste, foi necessário também o uso de legendas para as falas de Nadir Afonso, devido a sua dicção não ser tão clara nos seus 92 anos de idade. Com as legendas presentes na imagem, foi necessário adaptar o texto de identificação de Nadir Afonso, assim como o do professor António Quadros Ferreira, para o uso de uma tipografia diferente a destas, a fim de diferenciá-las.

E no final, é apresentada a mesma vinheta de encerramento que o vídeo anterior.

### 3.1.2.4 Peça de Teatro “Devagar”, de Howard Barker

No dia 13 de novembro de 2012 foi realizado no Teatro Carlos Alberto um ensaio para a imprensa da peça “Devagar”. Trata-se de um espetáculo que mobiliza o mito, a história e o presente, ao operar nos limites da experiência humana, entre a beleza e a violência, a elevação e a sordidez. Neste dia, apenas a imprensa estava presente no teatro e foi mostrado apenas um pedaço desta (Fig. 86).



Fig. 86 - “Devagar” de Howard Barker

A TVU foi ao local para realizar um vídeo promocional da peça. Mas dessa vez fui o responsável pela captura de todas as imagens do evento, obtendo ajuda apenas para realizar a entrevista com a atriz Maria do Céu Ribeiro. Neste momento, enquanto manuseava a câmera, um colega de equipe fazia a entrevista com a atriz.

Como já foi feito anteriormente, a entrevista realizada neste dia se tornou base para narrar a maior parte do vídeo em questão, alternando com pequenos trechos da peça.

Pode-se dizer que após a edição dos vídeos anteriores, já era possível ter uma maior noção durante a filmagem, montando mentalmente trechos do vídeo no momento em que esta era realizada.

Assim como o vídeo anterior, este deveria ter cerca de 3 minutos. No momento de edição esse tempo é normalmente ultrapassado, sendo necessária uma revisão para cortar as cenas que não fossem essenciais. Algo aprendido com a equipe da TVU foi que não se deve hesitar em realizar cortes de cenas excedentes, pois muitas vezes apesar destas parecerem interessantes para nós, ela pode não ter o mesmo papel para a mensagem a ser transmitida no vídeo. Então se deve questionar: “esta cena é mesmo importante estar na versão final do vídeo?”.



Por se tratar de um trabalho mais artístico, houve um pouco mais de liberdade no momento de criação. Pudemos criar no início do vídeo algo similar a uma vinheta de abertura. Utilizamos um trecho da peça como imagem de fundo, enquanto eram exibidas no vídeo as principais informações da peça. Devido a essa maior liberdade de criação, foi um dos trabalhos mais interessantes de se fazer e considerado um dos melhores resultados neste estágio na TVU.

### 3.1.2.5 Conferência Internacional - 30 anos da assinatura da convenção das nações unidas sobre o direito do mar: proteção do ambiente e o futuro do direito do mar

Entre os dias 15 e 17 de novembro de 2012 ocorreu no salão nobre da Faculdade de Direito da Universidade do Porto a conferência "30 anos da assinatura da convenção das Nações Unidas sobre o Direito do Mar: proteção do ambiente e o futuro do Direito do Mar" (Fig. 87).



Fig. 87 - Conferência Internacional sobre o direito do mar

Este trabalho foi diferente dos realizados até o momento. Neste a TVU não foi responsável pelas imagens do evento. Foram entregues 17 horas de material em vídeo, sendo que o áudio presente nestes deveria ser substituído pelo gravado na mesa de som da universidade, pois sua qualidade é superior ao da câmera.

A função neste trabalho num primeiro momento foi de sincronizar o áudio capturado na mesa de som com o áudio original do vídeo para posteriormente descartar este segundo. Por se tratarem de diversos arquivos tanto de vídeo quanto de áudio, foi um trabalho demorado e que precisava ser feito com muito cuidado, pois os áudios precisavam estar no tempo exato.

Com o áudio sincronizado, o passo seguinte foi editar esse material de forma a aproveitar todas as 17 horas, dividindo em 14 vídeos de cerca de 1 hora de duração. Esses cortes foram feitos de acordo com as apresentações realizadas.

Após dividir os 14 vídeos das apresentações, o próximo passo foi identificar cada palestrante desta conferência. Para isso, foram criadas cartelas com seus respectivos nomes no momento em que apareciam pela primeira vez nas gravações.

No início dos vídeos foram adicionadas pequenas vinhetas criadas na etapa de pós-produção. Estas consistiam em mostrar o cartaz da conferência, bem

como o dia em que foi realizada. Como algumas palestras eram muito extensas, houve a necessidade de dividi-las em 2 ou 3 partes, indicadas através de títulos que informavam o início e o final destas seções com sua respectiva numeração. Por se tratar de uma conferência internacional, o idioma utilizado no vídeo foi sempre o inglês.

Diferente de todos os outros vídeos que realizados, neste não estava presente a vinheta de encerramento da TVU, pois não consistia em um material filmado e gravado por ela. Tratava-se de um trabalho em que a TVU foi contratada para editar e tornar disponível online em seu portal.

Neste vídeo, com exceção da vinheta de abertura não houve muitas possibilidades de criação. Entretanto, foi um vídeo trabalhoso devido à sua extensão.

### 3.1.2.6 Vídeo promocional TVU

No final do semestre na disciplina de “Metodologias de Projeto e de Investigação II” cada aluno deveria fazer um vídeo de acordo com o tema escolhido para a sua dissertação. Como este projeto consiste num trabalho realizado dentro da TVU, foi proposta a realização de um vídeo promocional desta, mostrando como é seu funcionamento (Fig. 88).



Fig. 88 - Vídeo promocional TVU

A ideia inicial era de filmar todos da equipe da TVU em um dia normal de trabalho. Para isso seriam feitos diversos vídeos com cada um dos integrantes da equipe exercendo sua função dentro da TVU e posteriormente juntá-los na hora de editar. Porém, conversando com os funcionários da equipe, foi proposto o desafio de capturar todas as imagens sem cortes. Isso facilitaria o trabalho de edição, mas para realizar isto com perfeição seria necessário treinar bastante até conseguir o resultado desejado.

Para a captura de imagens, utilizou-se um carrinho onde o tripé se fixava com a câmera, chamado suporte dolly, e circulamos pela instalação da TVU mostrando cada um dos funcionários. A vantagem desse suporte é que ele proporciona um movimento de câmera suave. Não foi algo simples de se fazer. Houve vários ensaios com a equipe, onde cada um tinha o seu roteiro com o que deveria ser feito. Todos presentes paravam seus trabalhos neste momento para “atuarem” buscando deixar claro no vídeo suas funções na TVU. Sendo assim, tudo o que apareceu no vídeo foi combinado, por mais natural que parecesse. E filmar utilizando o suporte dolly dentro de um local com muitas mesas e cadeiras era um desafio complicado. Qualquer batida nas mesas ou movimento brusco seria necessário começar tudo novamente. A vantagem de se fazer um vídeo desse tipo é que se der certo de primeira, as filmagens acabam. Porém se há qualquer pequeno erro, tudo volta à estaca zero.

Depois de ter filmado todos da equipe da TVU, o suporte dolly com a câmera foi direcionado para meu local de trabalho. Dessa forma pude filmar e ao

mesmo tempo aparecer em minha mesa no final do vídeo. E assim o vídeo se encerrava.

A edição desse trabalho consistiu em colocar os nomes à medida que eles fossem aparecendo no vídeo, de forma a lembrar uma abertura de série de televisão. E depois, foi escolhida uma música para servir de trilha sonora para o vídeo.

Esse foi um vídeo bastante interessante de desenvolver. Apesar de ser uma ideia teoricamente simples, foi trabalhoso de se produzir. Aceitar o desafio da realização deste vídeo com o suporte dolly significou aprender uma técnica de filmagem que não tinha conhecimento até então.

### 3.1.2.7 Move Up 2012/2013 - 1º semestre

Nos dias 10 a 31 de janeiro de 2013 ocorreu na Galeria dos Leões, na Reitoria da Universidade do Porto, a exposição "Move-Up 2012/2013 - 1º semestre". Foram apresentadas obras de estudantes de mobilidade internacional da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto (FBAUP) do 1º semestre do ano letivo de 2012/2013. Foi composta por trabalhos de desenho, escultura, fotografia, gravura, pintura e vídeo de estudantes dos seguintes países: Alemanha, Áustria, Brasil, Eslováquia, Espanha, Estônia, Finlândia, Itália, Letônia e Polônia (Fig. 89).



Fig. 89 - Move Up 2012/2013 - 1º semestre

Para realizar as filmagens deste vídeo, fui ao local com um colega de equipe que esteve presente apenas para acompanhar. Neste dia realizei todas as capturas das imagens.

Por se tratar de um local pequeno, onde as obras dos estudantes eram expostas nas paredes e no chão, era preciso usar a criatividade para elaborar planos e montar um vídeo desta exposição. Foram capturadas imagens tanto de perto como de longe e foram feitos diversos movimentos de câmera para que o vídeo não parecesse uma série de fotografias, visto que consistiam em objetos estáticos. Foram capturadas também imagem das etiquetas com os nomes e as universidades de origem dos estudantes, já pensando em mostrá-las rapidamente em sequência no início do vídeo na forma de uma animação.

No momento da edição, imagens de todos os trabalhos expostos no vídeo foram unidas de forma que alternassem entre imagens estáticas e aquelas onde havia movimento de câmera.

Em um dos quadros expostos, notou-se que em metade deles havia dois homens e no outro lado não tinha nada. Nesse momento pensou-se em utilizar posteriormente essa imagem para uma vinheta de abertura deste vídeo. Com isso, foi possível expor nesse espaço vazio as principais informações sobre o evento em questão e fazer uma abertura para o vídeo.

Nesta ocasião não havia ninguém para entrevistar. Por isso o vídeo mostrou apenas os trabalhos expostos com um áudio que lembrava um ambiente calmo, com o objetivo de fazer com que o telespectador sentisse como se estivesse no local da exposição.

No início do ano de 2013 houve uma mudança da vinheta da TVU que é exibida no final de todos os vídeos do canal. A alteração consistiu na mudança do logotipo da TVU do roxo para o azul claro, com pequenos traçados na tipografia, que se manteve a mesma. O fundo da imagem também se alterou, ganhando uma tonalidade mais escura que o anterior. Esta foi utilizada pela primeira vez neste vídeo.



### 3.1.2.8 Joint of Two Improbable Fields - Intercepção Improvável

Nos dias 11 e 12 de abril de 2013, houve uma exposição num encontro de estudantes dos cursos de Direito, Criminologia e Belas Artes na prisão simulada da Faculdade de Direito da Universidade do Porto, com o objetivo de ativar o espaço de duas celas destinadas à investigação científica (Fig. 90).

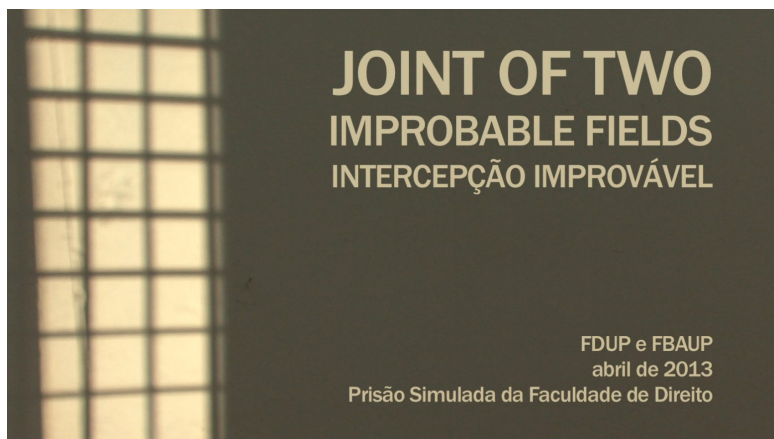


Fig. 90 - Join of Two Improbable Fields

Para realizar as filmagens, um colega de equipe me acompanhou para ajudar caso fosse possível realizar entrevistas com os alunos responsáveis pelas obras expostas. Mas naquele momento só estavam presentes estudantes visitando a instalação, impossibilitando a realização de entrevistas. Isto não afetou o vídeo, pois não era tão essencial para a ocasião. Todas as imagens, assim como no vídeo anterior, foram todas capturadas por mim.

No local havia uma caixa de som que simulava barulhos de uma prisão. Capturamos imagens e consequentemente o áudio disto para posteriormente utilizá-lo como som ambiente do vídeo desta exposição já que não haveria uma entrevista para servir de narrativa para este.

Nesses vídeos de exposições, há uma liberdade maior para criação do que nos de conferências e premiações. Por isso, pôde-se criar novamente uma vinheta de abertura para o vídeo deste evento. Foram utilizadas uma das imagens capturadas na exposição, onde a sombra das grades em movimento de uma cela era projetada na parede. A partir do movimento que ela fazia, foi feita uma pequena animação com os principais dados da exposição.

Como não houve nenhum entrevistado, os únicos grafismos presentes no vídeo foram as vinhetas de animação criada e a vinheta da TVU ao final deste. O conteúdo do vídeo consistiu em imagens das obras e do ambiente desta exposição.

### 3.1.2.9 Agenda TVU

A Agenda (Fig. 91) é um projeto que foi criado pela TVU para ser atualizado toda semana, apenas substituindo os conteúdos antigos por novos. E durante este estágio, fui responsável por atualizá-la.

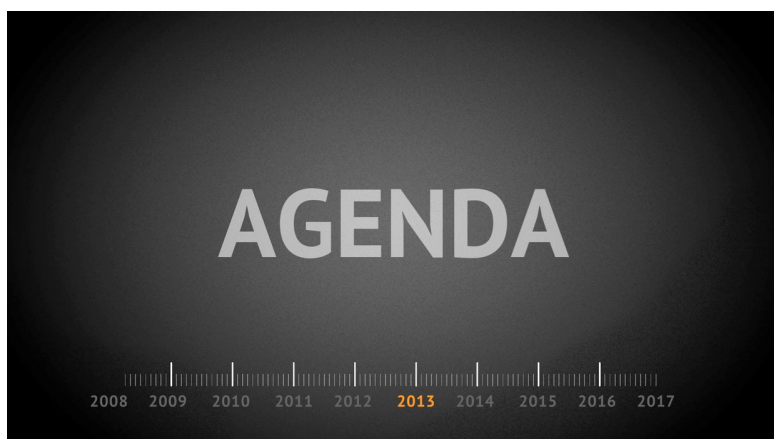


Fig. 91 - Agenda TVU

A equipe da TVU selecionava os conteúdos que deveriam estar presentes na Agenda. Após informarem os novos assuntos a serem abordados, eu era responsável pela atualização, alterando os textos e imagens de forma que coubessem no espaço pré-estabelecido no layout desse projeto. Em algumas ocasiões era necessário adaptar os textos, resumindo ou cortando trechos.

A quantidade de conteúdo não era limitada, variando de acordo com a semana. Eram apresentados em média quatro de cada seção, sendo cada uma delas representada por uma cor diferente em seu título, de forma a identificá-las.

Após terminar de atualizar todas as seções da Agenda, o vídeo era enviado para a diretora da TVU. Ela era a responsável por gravar a voz off, ou seja, ou ler todos os conteúdos daquela semana em um gravador, servindo assim como narrativa para o vídeo da Agenda. Como cada conteúdo era apresentado no vídeo por apenas 30 segundos, esta voz off deveria ter esse mesmo tempo. Porém nem sempre isso ocorria, sendo necessário uma nova gravação desta.

O processo seguinte consistia na edição do áudio. Como na agenda há um fundo musical, o volume deste variava de acordo com a presença da voz off. Quando havia voz off, o fundo musical ficava baixo. Quando não havia, o som não sofria alterações. Isto acontecia de forma gradativa, com o áudio aumentando ou diminuindo aos poucos de forma sutil.

Após finalizada, é feita uma conversão da Agenda para as diferentes plataformas da TVU: o portal, o plasma e o canal MEO. No portal ela é apre-

sentada na íntegra, sem sofrer qualquer alteração. Já no plasma e no canal MEO, a Agenda é dividida em 4 vídeos referentes às suas seções (notícias, eventos, oportunidades e cultura). A única diferença entre essas duas plataformas é que nos plasmas não é necessária a faixa de áudio do vídeo.

A minha participação neste projeto começou no dia 17 de dezembro de 2012, data de quando foi exibida a primeira Agenda TVU e teve fim no término do estágio, final de junho de 2013, quando esta chegou à sua 28ª edição.

Neste projeto minha função consistia em atualizar seus conteúdos semanalmente, não alterando o grafismo do vídeo, sem haver a possibilidade de criação nesse caso.

### 3.1.2.10 Vídeo Estágio TVU

No dia 15 de maio de 2013 foi realizada na Faculdade de Belas Artes na Universidade do Porto (FBAUP) uma apresentação dos alunos de Mestrado de Design para mostrar o andamento de cada projeto até então (Fig. 92).

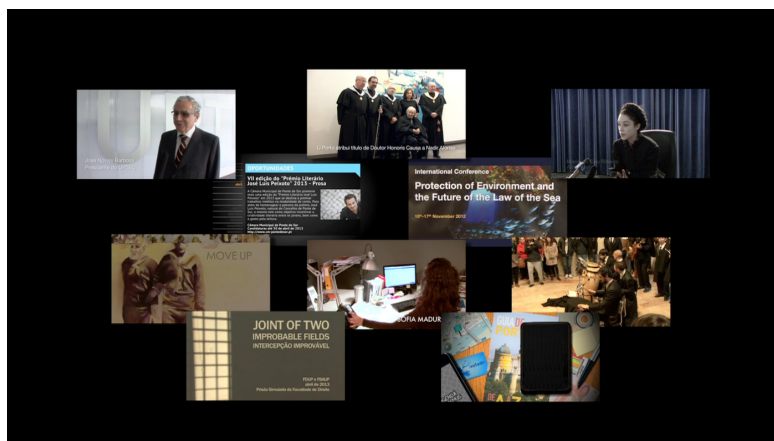


Fig. 92 - Vídeo estágio TVU

Para isso, foi feito um vídeo exibindo todos trabalhos realizados no estágio na TVU. Para resumir tudo em 5 minutos de vídeo, foram selecionados trechos de 30 segundos de cada um dos trabalhos.

Os únicos grafismos nesse vídeo foram as cartelas criadas para identificar as informações do projeto e as funções desempenhadas em cada um deles.

Para não serem apresentados apenas 10 vídeos em sequência, foi montada uma abertura de forma que aparecessem as miniaturas de todos os vídeos antes de começar a exibí-los em tela cheia.

Trata-se de um vídeo apenas para fins de apresentação e ponto de situação do projeto, por isso não houve um grande processo de criação para este, consistindo apenas em mostrar os trabalhos feitos até o momento.

### 3.1.2.11 Move Up 2012/2013 - 2º semestre

Nos dias 23 de maio a 21 de junho de 2013 ocorreu na Galeria dos Leões, na Reitoria da Universidade do Porto, a exposição "Move-Up 2012/2013 - 2º semestre". Foram apresentadas obras de estudantes em mobilidade internacional da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto (FBAUP) do 2º semestre do ano letivo de 2012/2013. Foi composta por trabalhos de desenho, fotografia, gravura, ilustração e pintura (Fig. 93).



Fig. 93 - Move Up 2012/2013 - 2º semestre

Como nesse momento estava concentrado na criação da proposta de trabalho para essa dissertação (que até então consistia em criar novas cartelas e fazer a Agenda Erasmus), os trabalhos de campo tinham sido reduzidos, sendo responsável apenas pela atualização semanal da Agenda. Porém, como editei o vídeo "Move-Up 2012/2013 - 1º semestre", fui encarregado de realizar também o vídeo da edição do 2º semestre. Esta foi a primeira filmagem realizada sem nenhum outro profissional da TVU acompanhando.

O desafio nesse trabalho foi criar um vídeo que fosse diferente da primeira edição do Move Up. Como eram trabalhos expostos no mesmo local, que não era muito espaçoso, as possibilidades de variação no processo de criação não eram tão grandes, pois se tratava de algo do mesmo estilo do anterior. Por isso, foram realizados movimentos de câmera diferentes dos apresentados anteriormente.

A partir de um quadro presente e do cartaz com o logotipo desta exposição surgiu uma ideia de uma vinheta de abertura para o vídeo, mas diferente da criada na outra ocasião. Foi feita então uma animação com estes dois aparecendo e desaparecendo na tela. E ao final, o conteúdo do cartaz é apagando, surgindo informações sobre essa nova edição do Move Up.

Ao longo do vídeo foram mostradas imagens dos trabalhos expostos, não havendo qualquer tipo de grafismo presente no restante deste vídeo.

### 3.1.2.12 Agenda Erasmus

A nova seção nas plataformas da TVU consistiu num projeto voltado para os estudantes Erasmus, buscando atender a um novo público, no qual estes podiam estar atualizados dos eventos, notícias e outras informações relacionadas a eles.

Considerando que no momento não havia nada relacionado aos estudantes Erasmus na TVU, a forma escolhida para este projeto foi através de uma agenda, contendo as informações voltadas para estes estudantes e sendo atualizada semanalmente assim como outros trabalhos que são realizados dentro da TVU.

Nesta “Agenda Erasmus” estão presentes temas como: “Notícias”, “Eventos”, “Destino”, “Conheça Portugal”, “Culinária Portuguesa”, “Oportunidades” e “Vídeos”.

Em “Notícias” e “Eventos” são mostradas, como o título da seção já diz, notícias e eventos voltados para os estudantes Erasmus em Portugal.

A seção “Destino” é voltada para os estudantes portugueses que desejam estudar no exterior. A cada atualização é sugerida uma cidade fora de Portugal com imagens e dicas sobre o local em questão.

“Conheça Portugal” é uma seção destinada aos estudantes vindos de fora que desejam conhecer melhor Portugal. A cada “Agenda Erasmus” está presente uma sugestão de local dentro do país para que esses estudantes possam apreciar enquanto estiverem em Portugal.

Em “Culinária Portuguesa” é apresentado um prato típico português. Esta seção é voltada para aqueles estudantes que não conhecem a comida de Portugal e desejam experimentá-la enquanto estão no país.

Na seção de “Oportunidade”, os estudantes Erasmus podem tomar conhecimento de cursos de língua e os estudantes portugueses podem tomar conhecimento de concursos e bolsas para estudar em outros países.

Há também no final da “Agenda Erasmus” uma parte destinada para vídeos voltados a temas que sejam relacionados aos estudantes Erasmus.

Neste projeto há duas páginas para cada uma das seções, ou seja, uma folha dupla, sendo uma para textos e a outra para imagens ou informações adicionais.

Com o objetivo de facilitar a atualização futura desta agenda, cada uma das seções se limita a uma informação, ou seja, em “Notícias” apenas uma notí-



cia, em “Eventos” apenas um evento e assim por diante. Como já existia na TVU uma agenda contendo informações referentes apenas à Universidade do Porto, houve uma preocupação de fazer algo inovador nesta “Agenda Erasmus”.

Enquanto na “Agenda” as informações eram passadas apenas por imagens e textos, de maneira mais formal, na “Agenda Erasmus” a ideia foi de fazer algo que estivesse mais relacionado com os estudantes, tendo versões em português e em inglês.

### Cenário e animações

Como se trata de uma agenda, a ideia foi de usar uma agenda de verdade neste projeto, com animações de páginas passando para alternar entre as seções dentro desta (Fig. 94).



Fig. 94 - Cenário da Agenda Erasmus

Após definida a questão da agenda, o próximo passo foi determinar o cenário no qual ela estaria presente. Foi então escolhida uma mesa onde estavam presentes objetos que um estudante Erasmus possuiria, como um guia de Portugal, um mapa da cidade do Porto, um telefone, uma caneta, dinheiro local (nota e moeda de Euro), um bloco de post-it, um CD, um cartão da Universidade do Porto e um cartão do metro (Andante).

Estabelecido o cenário na qual a agenda estaria a presente, a próxima questão foi definir como ela chegaria até a mesa. Foi pensado então retirá-la de



uma estante, onde estariam presentes outros livros, e colocá-la em cima da mesa. Para isso, foi desenhado no Adobe Illustrator a prateleira com os livros e a agenda. Depois o desenho foi animado no After Effects, utilizando recursos como iluminação e movimento de câmera.

Definida a animação inicial, o passo seguinte foi determinar como seria a conclusão do vídeo após a última página da agenda. A ideia consistiu em mostrar que todas as informações até o momento na verdade estavam sendo exibidas em um computador. Para isso, através de um movimento de câmera no After Effects, a câmera se afastaria da agenda e da mesa até que finalmente mostrasse o computador, sendo em seguida exibido o logo de produção da TVU para encerrar o vídeo (Fig. 95).



Fig. 95 - Encerramento da Agenda Erasmus

A parte da agenda destinada à exibição de vídeo foi feita também através de uma animação. Nesta o iPhone presente na mesa se move em direção ao centro da tela, reproduzindo o vídeo em tela cheia.

### *Identidade visual*

Por se tratar de uma simulação de uma agenda real, uma fonte que remetesse ao manuscrito funcionaria bem no logotipo deste projeto.

A ideia era fazer algo simples, apenas lembrando algo que se referisse à escrita à mão. Para isso foi escolhida a fonte “All Over Again” (Fig. 96).



Fig. 96 - Identidade visual da Agenda Erasmus

## Construindo a agenda

### Fonte

Assim como na escolha da fonte utilizada no logotipo do projeto, a fonte a ser escolhida para estar presente nos textos presentes na agenda também deveria remeter ao manuscrito, mas que pudesse ter uma boa leitura para textos mais longos, o que descarta a fonte “All Over Again”. Foi então escolhida “PanicStricken”, pois trata-se de uma fonte mais limpa e com uma melhor leitura, possuindo também o conceito de lembrar a escrita à mão.

### Design das folhas

Uma folha de agenda costuma ter linhas em suas páginas, mas para haver uma melhor leitura quando aplicada nas plataformas da TVU, foi escolhida uma página em branco, estando presente uma textura de papel de verdade.

Com o objetivo de ilustrar a página, não deixando esta apenas em branco, foi criado um fundo de azulejos portugueses que dessem à página uma identificação com Portugal (Fig. 97).



Fig. 97 - Design das folhas da Agenda Erasmus

Por se tratar de uma agenda para estudantes vindos do mundo todo, foram colocadas imagens dos principais turísticos do mundo na parte inferior de cada uma das páginas da agenda. Foram eles: Ponte Dom Luis (Porto, Portugal), Torre de Belém (Lisboa, Portugal), Pão de Açúcar (Rio de Janeiro, Brasil), Cristo Redentor (Rio de Janeiro, Brasil), Torre Eiffel (Paris, França), Arco do Triunfo (Paris, França), Big Ben (Londres, Inglaterra), Coliseu (Roma, Itália), Torre de Pisa (Pisa, Itália), Acrópole (Atenas, Grécia), Estátua da Liberdade (Nova York, Estados Unidos), Portão de Brandemburgo (Berlim, Alemanha), Catedral de São Basílico (Moscou, Rússia), Ilha de Páscoa (Valparaíso, Chile), Pirâmides (Cairo, Egito), Taj Mahal (Agra, Índia) e Stonehenge (Salisbury, Inglaterra).

Como há sete seções de diferentes temas presentes na agenda, foram feitos ícones que identificasse cada uma delas. Em "Notícias" o ícone escolhido foi um jornal, em "Eventos" um relógio, em "Destino" um avião, em "Conheça Portugal" o galo de Barcelos, em "Culinária portuguesa" uma sardinha e em "Oportunidades" uma lâmpada. A única exceção foi a seção de vídeos que por já possuir uma animação específica, não havia a necessidade de um ícone numa página vazia (Fig. 98).

Quando alguém deseja se lembrar ou destacar algo em uma agenda muitas vezes utiliza um post-it e cola em sua página para não esquecer posteriormente. A partir desse princípio, foram usados post-its nas folhas da agenda destacando informações como local, data e link (Fig. 99).





Fig. 98 - Momento dedicado a vídeos externos na Agenda Erasmus

Há também a presença de fotografias nas páginas da agenda. Este recurso é utilizado em seções como “Notícias”, “Destino”, “Conheça Portugal” e “Culinária portuguesa”, ilustrando as informações presentes.

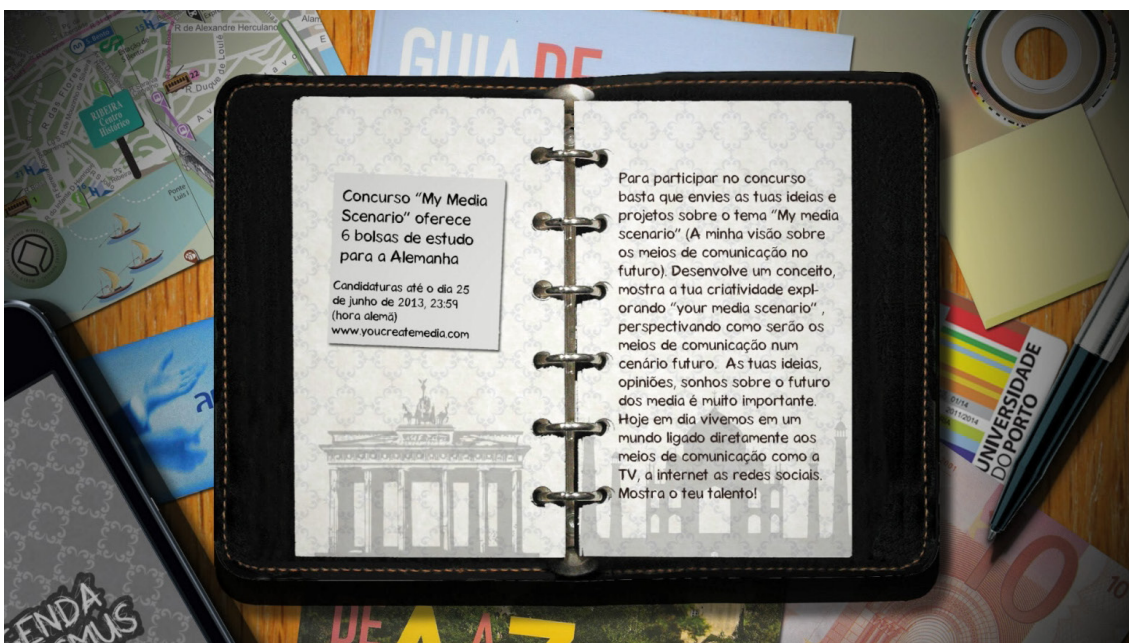


Fig. 99 - Exemplo de seção da Agenda Erasmus

## Validando a agenda

Como forma de validação do projeto da Agenda Erasmus dentro da TVU, foi feito um questionário com estudantes da Universidade do Porto (Apêndice C) sobre a necessidade de se adicionar uma nova seção na plataforma da TVU (Fig. 100).



Fig. 100 - Imagem Agenda Erasmus no questionário realizado

Os dados obtidos com essa pesquisa foram: 90% consideraram a ideia necessária ou muito necessária, enquanto só 10% acharam indiferente ou irrelevante (Fig. 101). O layout proposto foi bem aceito por 93,9% (Fig. 102). Dentre os principais assuntos listados como interessantes para a Agenda Erasmus estão as notícias e os eventos voltados para os alunos de intercâmbio (Fig. 103).

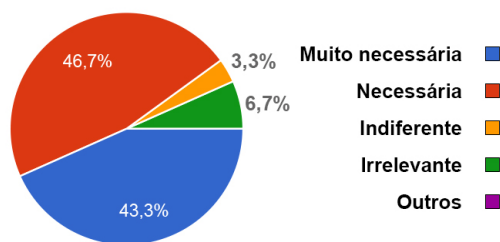


Fig. 101 - Resultado da pesquisa para a pergunta:  
O que você acha sobre a criação de uma nova seção  
na TVU voltada para os estudantes Erasmus?

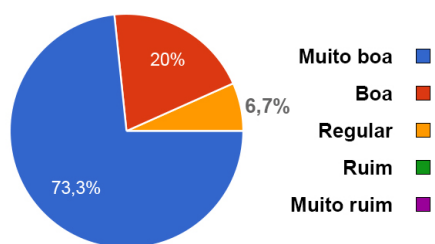


Fig. 102 - Resultado da pesquisa para a pergunta:  
O que você achou do layout proposto para a seção Agenda Erasmus?

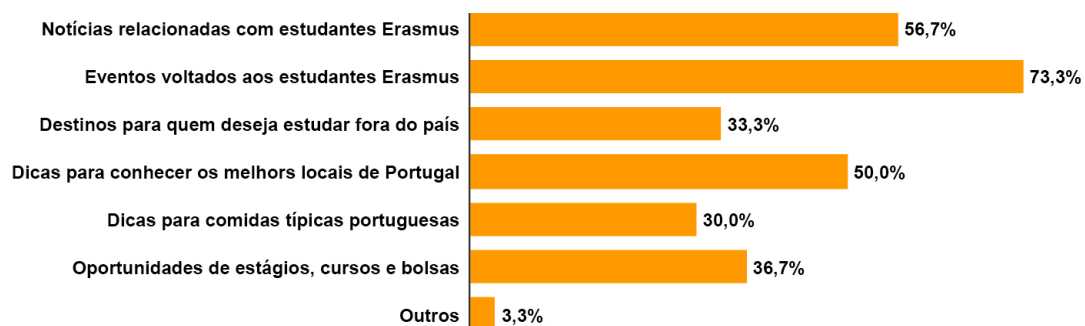


Fig. 103 - Resultado da pesquisa para a pergunta:  
Que tipo de conteúdo você acha interessante ter nesta nova seção da TVU voltada para estudantes Erasmus?

## 4. Proposta de trabalho / resultados

Buscando uma maior padronização da identidade da TVU, esta dissertação teve como objetivo propor uma reformulação das cartelas utilizadas nos vídeos desta televisão.

Este projeto foi criado a partir de uma metodologia experimental, ou seja, uma metodologia baseada na obtenção de dados com a vivência no local e a experiência adquirida com quem já trabalhava na TVU.

A primeira etapa foi observar para definir o problema e formular objetivos, depois identificar informações e pontos importantes. O próximo passo foi criar um modelo que buscasse solucionar o problema. Em seguida, o modelo foi testado por meio de validação de dados. O último passo foi avaliar os dados coletados e, com base nestes, reformular o modelo para obtenção do resultado final. Entretanto ao fazê-lo não se sabia se a ideia proposta seria posta em prática nos vídeos da TVU após sua conclusão.

A lacuna encontrada para a realização deste projeto foi que a imagem gráfica da TVU não era identificada de forma clara em seus grafismos. Esta questão foi levantada depois de alguns meses de estágio na TVU, quando já havia um conhecimento sobre o seu funcionamento e sobre os grafismos utilizados em suas plataformas devido às observações em campo e aos trabalhos realizados. Foi proposta então uma reformulação das cartelas de forma que a identidade visual da TVU ficasse bem definida em seus vídeos.

Após definido o projeto e seus objetivos, iniciou-se a etapa de elaboração das novas cartelas. O método utilizado para a formulação consistiu em realizar avaliações formativas, isto é, avaliações constantes durante o processo de construção. Isto se deu por meio de entrevistas não estruturadas com a equipe da TVU, buscando uma aprovação por parte dela para que tal proposta pudesse ser realizada. Já a validação final dos dados foi feita por meio de avaliações somativas que consistiram em realizar pesquisas com estudantes ligados à Universidade do Porto.

Este trabalho foi realizado em duas fases. A primeira no letivo de 2012/2013, durante o estágio na TVU, e a segunda no ano de 2015/2016, numa etapa pós-estágio. Nesta segunda fase as cartelas propostas foram reconstruídas com base no resultado da avaliação realizada e num maior aprofundamento teórico, que não havia anteriormente.



## 4.1 Cartelas TVU atuais (2012-2013)

Quando o estágio deste mestrado teve início, não havia uma padronização referente às cartelas da TVU. Os grafismos presentes em seus vídeos consistiam apenas em elementos tipográficos monocromáticos com o recurso da sombra para sobressaírem nos vídeos, gerando uma certa profundidade. Eram mostradas informações como o título, local, data, nome dos entrevistados e dados sobre o vídeo em questão (Fig. 104 e 105).



Fig. 104 - Cartela de título do vídeo



Fig. 105 - Cartela para entrevistado

Nesta época não existia ainda uma vinheta de encerramento que identificasse o canal. No momento em que o vídeo terminava, era informado num fundo preto o nome da emissora, o seu website e ano de produção, sem qualquer tipo de animação, como pode ser visto na imagem a seguir (Fig. 106).



Fig. 106 - Créditos finais

Porém, já havia um projeto para padronizar as cartelas que foi lançado no final de 2012, três meses após o início do estágio. Este trouxe uma maior organização de seus vídeos, informando de forma mais clara seus conteúdos.

As cartelas agora possuíam uma identidade própria. Elas consistiam em elementos geométricos retangulares que utilizavam o recurso da transparência para não tampar por completo a imagem de fundo.

Ao utilizar uma tipografia branca num fundo preto, isso trazia legibilidade e clareza na transmissão da mensagem.

As informações como o título, local e data são apresentadas em duas diferentes cartelas no início dos vídeos, como pode ser visto na imagem a seguir (Fig. 107).



Fig. 107 - Exemplo de cartelas

As cartelas que identificam os entrevistados são as mesmas apresentadas nos títulos. A única diferença é a utilização de uma tipografia menor para exibir a função exercida por estes.

Em diversos momentos são apresentadas informações sobre o evento referente ao vídeo, como pode ser visto na imagem abaixo (Fig. 108).



Fig. 108 - Exemplo de cartela para texto

Durante o período do estágio, os seguintes tipos de vídeos eram apresentados nas plataformas da TVU: Comunidade, Brevemente, Ciência na Web, Conhecimento, Info @ UP, Promo, Trailer e Tudo o Que Cai na Rede. Cada uma dessas seções possui uma cor diferente com o objetivo de diferenciar uma das outras. Nestas, assim como as demais cartelas desta nova fase da TVU, há uma forma geométrica retangular na cor preta e apenas o canto esquerdo possui a cor da seção em questão (Fig. 109).



Fig. 109 - Exemplo de identificação da seção

Porém, apesar de haver uma identidade própria e seus conteúdos serem transmitidos de forma clara, as cartelas possuem um design independente dos apresentados na identidade visual do canal. Diante deste contexto, foi feita uma proposta de trabalho durante o estágio na TVU que poderá ser visto no subcapítulo a seguir.

## 4.2 Proposta de trabalho 2013

Na primeira fase deste trabalho, a ideia inicial consistia na criação de uma nova seção nas plataformas na TVU voltada para estudantes Erasmus, a “Agenda Erasmus”, vista no capítulo anterior. Mas posteriormente percebeu-se que tal projeto não justificaria a questão levantada nessa dissertação e passou-se a trabalhar também na reformulação das cartelas da TVU.

### 4.2.1 Proposta de cartela

As novas cartelas deveriam ter a mesma identidade apresentada pela TVU, por isso, como os vídeos não possuíam elementos gráficos referentes a este, tomou-se como referência o grafismo apresentado na vinheta de encerramento, como pode ser visto na imagem a seguir (Fig. 110).



Fig. 110 - Vinheta de encerramento

A partir do grafismo apresentado na imagem acima, foram utilizadas para as novas cartelas essas mesmas cores (preto, azul e branco) e também a forma geométrica onde o logotipo do canal está presente.

Enquanto nas cartelas antigas era usado apenas o preto e o branco, nessas novas as cores utilizadas foram de acordo com a identidade desta televisão. Foram utilizados dois tons de azul para as cartelas. As cores escolhidas para a fonte foram o branco e o preto para uma maior visibilidade, já que também estavam nas cores utilizadas pelo canal.

A ideia nesta proposta era de apresentar cartelas que não ocupassem grande parte da imagem como são atualmente, posicionando-se nos cantos do vídeo.

Foram feitas cartelas dos seguintes tipos para este projeto: nome do evento; nome e função do entrevistado; data e local do evento; bloco para informações adicionais sobre o evento em questão e títulos das seções.



Nas cartelas do nome do evento e do entrevistado com sua respectiva função está presente também o logotipo da TVU de forma que o trabalho da TVU não seja identificado apenas no final do vídeo, mas também ao longo deste, como é visto na imagem a seguir (Fig. 111).



Fig. 111 - Proposta de cartela para entrevistado

Foi feita também outra versão do título do evento para a versão do plasma que estará presente durante quase todo o vídeo. Esta foi a única cartela onde foi preciso fazer uma modificação, visto que apenas esta necessita um lugar fixo no vídeo quando exibida nessa plataforma (Fig. 112).



Fig. 112 - Proposta de cartela para o título do vídeo

Para as informações sobre o evento do vídeo, nas quais normalmente possuem textos maiores, foram criados dois tipos de cartelas, sendo um do lado esquerdo (Fig. 113) e outro do lado direito do vídeo (Fig. 114).

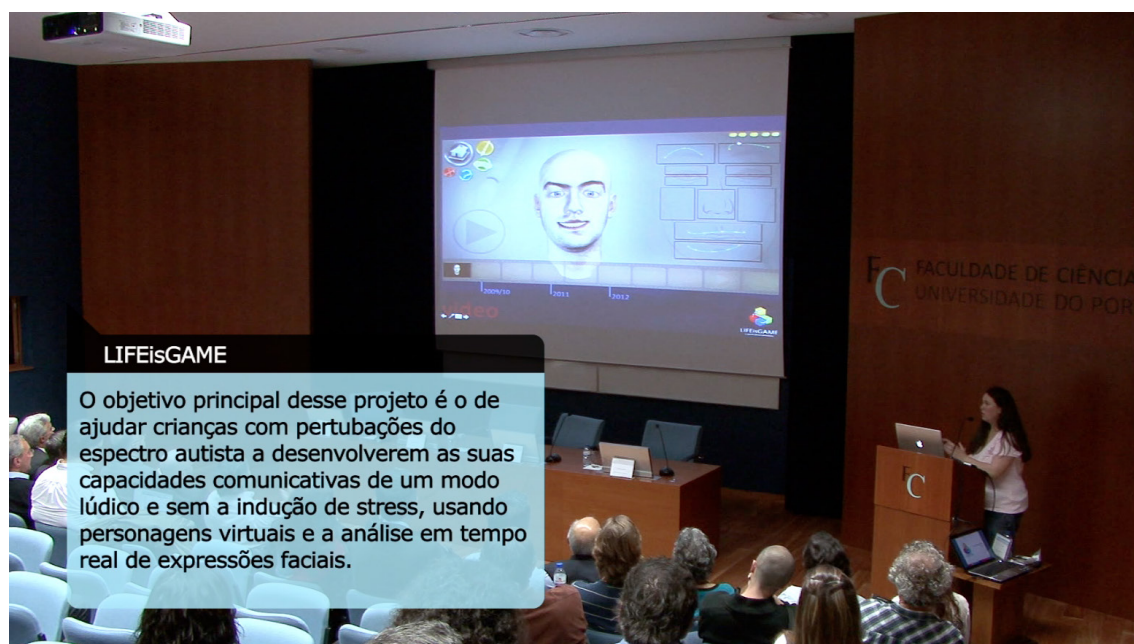


Fig. 113 - Proposta de cartela para texto



Fig. 114 - Proposta de cartela para texto

Para a realização das novas cartelas de seções dos vídeos da TVU, a cor que as identificava foi mantida, enquanto o fundo que antes era preto mudou para o azul, cor predominante no logotipo da TVU.



Para identificar as seções da TVU, manteve-se o padrão anterior de se utilizar uma cor para cada uma delas. Porém, estas foram adaptadas às cartelas propostas, utilizando fundo azul com forma retangular e bordas arredondadas, tipografia na cor preta e a presença de um triângulo no canto superior esquerdo com coloração de acordo com a seção (Fig. 115).



Fig. 115 - Proposta de cartela para identificar a seção

Em determinados momentos, quando o vídeo é exibido nos plasmas da TVU nas universidades, podem aparecer até três cartelas simultaneamente (Fig. 116).

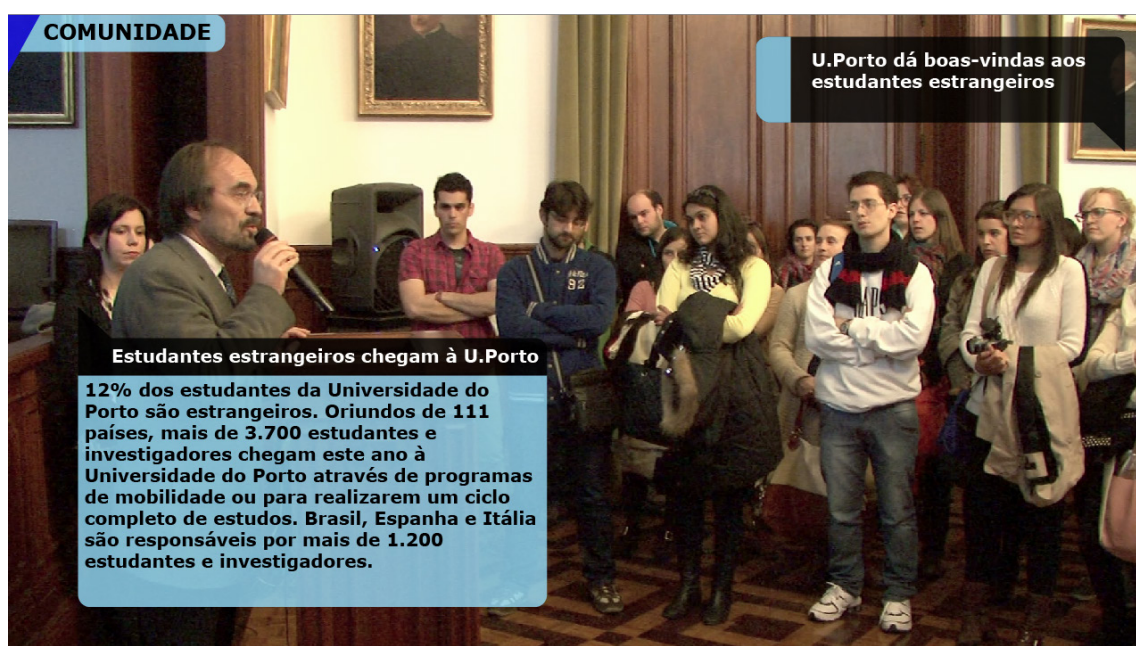


Fig. 116 - Exemplo de cartelas quando aplicadas em um mesmo momento



As animações criadas para estas cartelas utilizam a ideia de movimento e opacidade. Em um primeiro momento, surgem no vídeo os elementos gráficos da cartela através de um movimento horizontal. Em seguida, são exibidos os textos desta através de opacidade que permanecem na tela durante um tempo determinado e depois desaparecem, utilizando novamente o recurso da opacidade e depois o de um movimento horizontal, sendo neste momento para o lado oposto

O tempo em que estas permanecem na tela são os mesmos estabelecidos pela TVU em suas cartelas originais. As responsáveis por identificar o entrevistado ou o evento (Fig. 117) são exibidas por cinco segundos. Enquanto isso, as com textos informativos sobre o evento (Fig. 118), pela necessidade de um maior tempo para leitura, mantêm-se por cerca de doze segundos. Já as referentes a nomear a seção e ao título do vídeo (versão plasma) encontram-se durante todo o tempo.



Fig. 117 Animação das cartelas referentes ao evento

O link do vídeo para a visualização desta proposta de cartela pode ser encontrado no final deste documento no Apêndice A.



Fig. 118 Animação das cartelas com textos informativos

## 4.2.2 Resultados

Todo projeto de design tem como objetivo atender a determinado público-alvo. Para se tornar mais atrativo, o projeto deve ser inovador, moderno e se encaixar no universo do cliente. Dessa forma, é fundamental que se estabeleça uma conexão entre o designer e o público através de pesquisas e recolhas de informações adicionais.

Com o intuito de avaliar a aceitação do novo projeto para o canal TVU, foi realizada uma pesquisa com alunos da Universidade do Porto (Apêndice B). Foram entrevistados trinta estudantes de diferentes cursos. Os escolhidos eram tanto portugueses como estudantes de intercâmbio oriundos de dezenove países, sendo vinte e oito estrangeiros.

Na pesquisa, os alunos foram questionados em relação a dois tópicos: o primeiro sobre uma alteração no design das cartelas originais da TVU (Fig. 119 e 120) e o segundo sobre a necessidade de se adicionar uma nova seção na plataforma da TVU, a Agenda Erasmus.



Fig. 119 - Cartela TVU x Proposta de cartela (entrevistado)

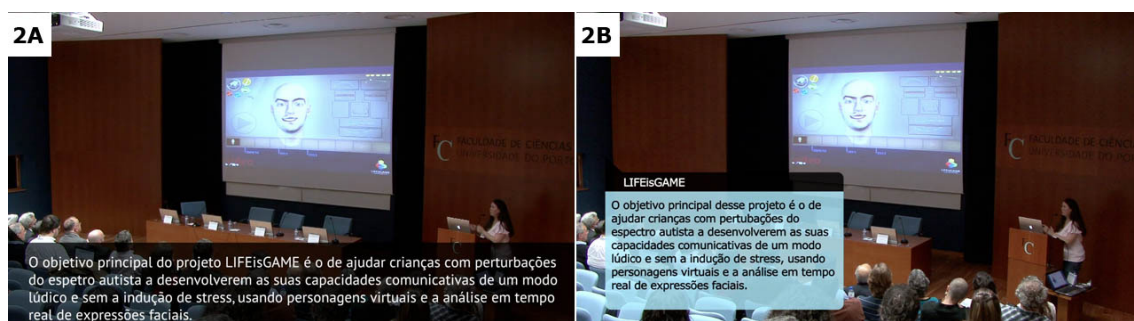


Fig. 120 - Cartela TVU x Proposta de cartela (texto)

Com relação às cartelas, foram obtidos os seguintes resultados apresentados nos gráficos das figuras abaixo. De acordo com os alunos, 23,3% acharam as cartelas originais boas ou muito boas, enquanto que 60% consideraram ruins ou muito ruins (Fig. 121). Em contrapartida, 86,6% acharam as novas cartelas boas ou muito boas e 6,7% ruins ou muito ruins (Fig. 122). Além disso, 83,3% dos entrevistados informaram preferir a mudança (Fig. 123).

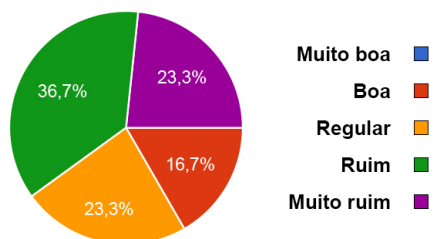


Fig. 121 - Resultado da pesquisa para a pergunta: O que você acha das cartelas originais?

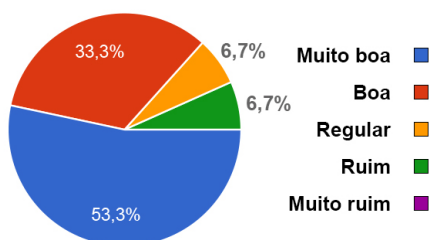


Fig. 122 - Resultado da pesquisa para a pergunta: O que acha da proposta de mudança nas cartelas?

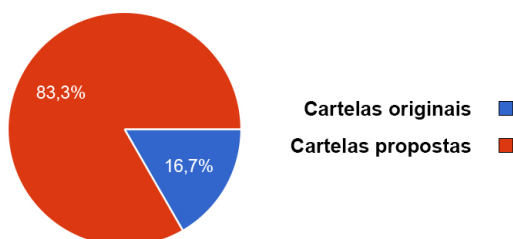


Fig. 123 - Resultado da pesquisa para a pergunta: Qual conjunto de cartelas você prefere?

Os entrevistados indicaram como pontos positivos na mudança um maior destaque da informação e uma melhor padronização das cartelas e visualização do conteúdo (Fig. 124). Já os pontos negativos citados foram a utilização de uma letra menor e a ocupação de um espaço maior da tela.

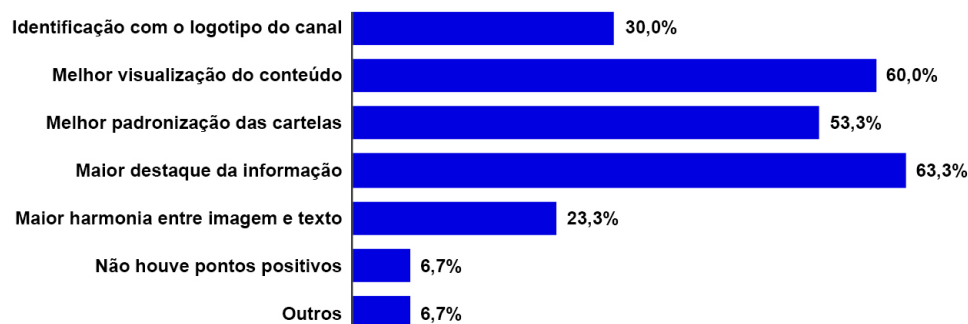


Fig. 124 - Resultado da pesquisa para a pergunta:  
Quais pontos positivos na proposta das novelas cartelas?

O design gráfico tem como função transmitir a mensagem desejada de forma fácil e acessível através do uso de elementos gráficos, buscando sempre a melhor forma de agradar ao público. Por esta razão, obter um feedback tem grande importância para ajudar na melhoria do trabalho. Tendo isto em vista, apesar de a proposta ter sido bem aceita, foram apontados alguns pontos negativos que necessitam de maior atenção para serem melhorados.



## 4.3 Proposta de trabalho 2016

Na segunda fase deste projeto, com uma componente teórica mais aprofundada, optou-se por colocar a “Agenda Erasmus” como um trabalho realizado durante o estágio e concentrar unicamente na reformulação da imagem gráfica nos vídeos da TVU.

Nessa fase, com esse novo embasamento teórico, existiu uma nova sensibilidade para apresentar outra solução para este projeto, pois houve um trabalho muito mais vasto, o que influenciou sua componente prática. Sendo assim, optou-se por refazer novamente as cartelas da TVU a partir desse novo estudo sobre o tema.

### 4.3.1 Proposta de cartela

Como houve período de tempo entre a primeira e a segunda fase desse projeto, a TVU apresentou algumas mudanças em seus grafismos. A mais relevante foi a mudança de cores em sua vinheta de encerramento como pode ser visto na imagem abaixo (Fig. 125).



Fig. 125 - Vinheta de encerramento

A tipografia e a cor do logotipo foram mantidas as mesmas, mudando apenas a cor do elemento gráfico retangular, do preto para o branco.

A partir disso, optou-se por trabalhar novamente com essas três cores (azul, branco e preto), mas dessa vez dando um destaque maior ao azul e ao branco, diferente de antes que era com o azul e o preto. E para a tipografia foi utilizada o preto (no fundo branco) e o branco (no fundo azul), gerando uma maior legibilidade do conteúdo apresentado. Isto pode ser visto nos exemplos a seguir (cartela referente ao título, local e data).



Fig. 126 - Proposta de cartela para título, data e local do evento

Apresença do logotipo da TVU nas cartelas foi mantida, mas de forma diferente como era apresentado antes. Agora ele é apresentado em conjunto com elementos geométricos retangulares que servem para exibir informações como título/local/data (Figura 126) e entrevistado/função (Figura 127). Ao utilizar o recurso da sombra, gera-se uma ideia de profundidade tanto em relação ao logotipo com as faixas horizontais, como de todos esses elementos gráficos com a imagem exibida.



Fig. 127 - Prposta de cartela para entrevistado



A partir de uma avaliação somativa feita anteriormente através de questionários com estudantes, puderam-se verificar pontos que poderiam ser melhorados no projeto. Alguns entrevistados citaram o fato de a letra do texto na cartela ser pequena, gerando uma má legibilidade.

Por isso, houve um aumento do tamanho da tipografia presente e consequentemente dos elementos geométricos em que o texto está inserido, resultado agora em uma melhor visualização dos conteúdos em todas as plataformas da TVU. Isto determinou uma melhor leitura principalmente nas cartelas com textos informativos sobre o evento (que normalmente apresentam uma grande quantidade de texto), como na imagem abaixo (Fig. 128).



Fig. 128 - Proposta de cartela para texto

Para a criação da identidade da seção do vídeo, foi mantido o design proposto para as novas cartelas, sendo situado no canto superior esquerdo de forma discreta, como pode ser visto a seguir (Fig. 129).



Fig. 129 - Proposta de cartela para identificar a seção

E para a versão do vídeo para os plasmas da TVU, foi feita uma cartela similar à com os textos informativos, variando apenas o tamanho desta, como pode ser visto abaixo (Fig. 130).



Fig. 130 - Proposta de cartela de título do evento

E para as situações em que há três cartelas simultâneas (texto informativo e título da seção e do evento) na imagem, isto seria apresentado como na imagem a seguir (Fig. 131).





Fig. 131 - Exemplo de cartelas quando aplicadas em um mesmo momento

As animações criadas para esta proposta de cartelas da TVU, assim como na proposta anterior, fazem uso da ideia de movimento e opacidade.

As cartelas que identificam o entrevistado ou o evento (Fig. 132) sofreram pequenas alterações na forma que elas surgiam no vídeo. Por haver mais elementos gráficos nessa nova proposta, estes foram desconstruídos, organizando-se conforme iam aparecendo na tela. Isso se realizava da seguinte maneira: as faixas azul e branca apareciam vindo de direções opostas para em seguida ser mostrado o logotipo da TVU com o recurso da opacidade e os elementos textuais. Após os cinco segundos estabelecidos para a duração da cartela, todos os elementos desaparecem de forma sutil utilizando o recurso da opacidade.

Enquanto isso, as animações das cartelas com os textos informativos (Fig. 133). permaneceram as mesmas da proposta anterior, com os elementos gráficos surgindo na tela através de movimento vertical e desaparecendo da mesma maneira, porém na direção oposta.

O tempo de permanência das cartelas na tela continua seguido o padrão estabelecido pela TVU em suas cartelas originais, pois apresentam um tempo apropriado para a leitura do conteúdo. Sendo assim, possuem a mesma duração do que as propostas anteriormente.

O link do vídeo para a visualização desta nova proposta de cartela pode ser encontrado no final deste documento no Apêndice A.



Fig. 132 Animação das cartelas referentes ao evento



Fig. 133 Animação das cartelas com textos informativos



### 4.3.2 Resultados

A partir dos resultados obtidos na primeira pesquisa sobre as cartelas propostas, foram observados os pontos positivos e negativos que os entrevistados encontraram no projeto. Com base nestes dados e no aprofundamento teórico realizado, as cartelas propostas foram reconstruídas. Para avaliar o trabalho realizado, foram feitas duas novas avaliações somativas através de questionários realizados com estudantes (Fig. 134 e 135) e também com profissionais da TVU.



Fig. 134 Cartelas TVU

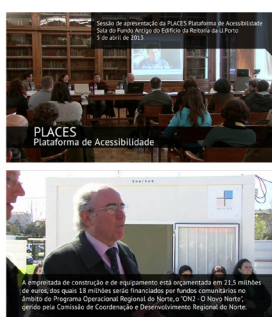


Fig. 135 Cartelas propostas

A pesquisa com estudantes da Universidade do Porto contou com trinta e três entrevistados de diferentes cursos e oriundos de diversos países, tais como Brasil, Portugal, Bélgica, Romênia e Níger. Estes foram questionados sobre o que achavam das cartelas originais da TVU e das cartelas propostas reformuladas, bem como sobre quais eram os pontos positivos e negativos do novo projeto (Apêndice D).

Com relação às cartelas originais da TVU, 48,5% dos entrevistados acharam regulares e 27,3% consideraram que as cartelas eram ruins. Apenas 24,2% responderam que eram boas ou muito boas (Fig. 136). Por outro lado, 87,8% dos entrevistados consideraram a nova proposta de cartelas boa ou muito boa, enquanto apenas 12,1% acharam regular e nenhum dos entrevistados avaliaram como ruim ou muito ruim (Fig. 137).

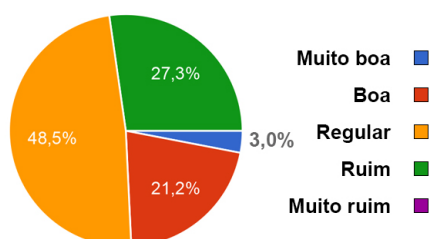


Fig. 136 Resultado da pesquisa para a pergunta: o que você acha sobre as cartelas originais da TVU?

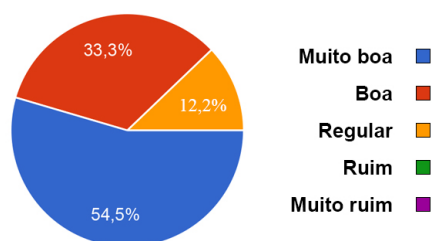


Fig. 137 Resultado da pesquisa para a pergunta: o que você achou sobre a proposta de mudança nas cartelas da TVU?

Quando questionados sobre os pontos positivos da nova proposta de cartelas, os entrevistados indicaram principalmente maior destaque da informação e melhor visualização do conteúdo, conforme gráfico abaixo (Fig. 138).

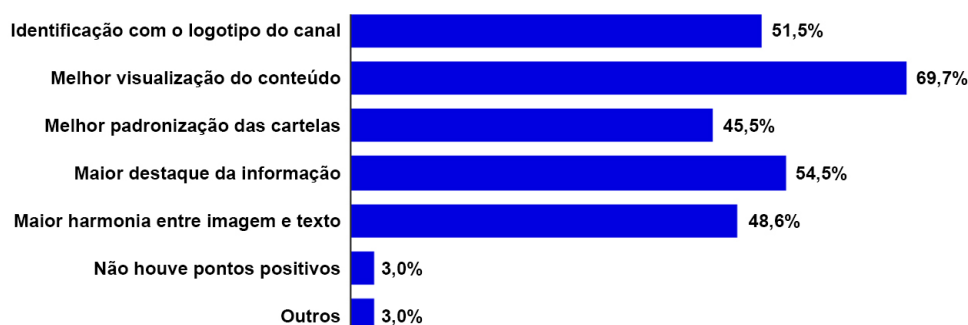


Fig. 138 Resultado da pesquisa para a pergunta: quais os pontos positivos na proposta das novas cartelas?

Apesar de a maioria afirmar que não houve pontos negativos (66,7% dos entrevistados), desta vez a questão mais levantada foi a quantidade de texto presente em uma das propostas. Entretanto, a cartela citada é a responsável por transmitir textos informativos sobre o vídeo e por um padrão estabelecido pela TVU, estas são cartelas com uma maior quantidade de texto. Isto ocorre pelo fato de esses vídeos serem transmitidos nas universidades em monitores de plasma que não possuem o recurso do áudio. Por esta razão não é possível neste caso apresentar uma menor quantidade de texto.

Outro ponto negativo citado foi a necessidade de haver mais inovação, porém em comparação com a cartela original da TVU e a antiga proposta, pode-se observar que houve um grande avanço de acordo com os resultados obtidos. Diante desse contexto, um projeto de design pode e deve sempre ser melhorado, visto que novas ideias surgem diariamente e, conseqüentemente, é natural a busca por algo mais inovador. Um exemplo disso são os programas de televisão que atualizam sua imagem gráfica de tempos em tempos, buscando sempre melhorar a forma de transmitir seus conteúdos.

Quando perguntados sobre qual conjunto de cartelas é mais condizente com o canal da TVU, 93,9% dos entrevistados informaram preferir a nova proposta de cartelas, enquanto que 6,1% escolheram as cartelas originais. Este resultado mostra que o projeto obteve uma boa aceitação por parte do público, visto que até quem preferiu a cartela original, informou que a cartela proposta era boa ou muito boa (Fig. 139).

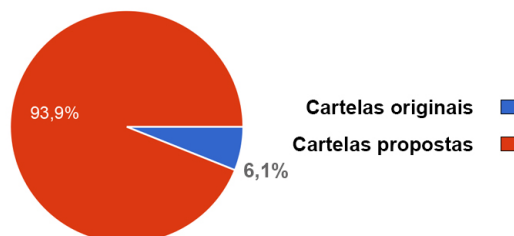


Fig. 139 Resultado da pesquisa para a pergunta: qual conjunto de cartelas mais condiz com o canal da TVU?

A segunda pesquisa foi respondida por Paulo Martins, diretor tecnológico e produtor de mídia, responsável pela construção da imagem gráfica da TVU (Apêndice E). Por se tratar de uma pessoa ligada à televisão, foram escolhidas perguntas discursivas, possibilitando uma maior liberdade para o entrevistado de comentar ou realizar críticas sobre o projeto.

O entrevistado considerou a nova proposta de cartelas como uma correspondência direta e literal com a versão azul do logo da TVU, encontrando como pontos positivos a tridimensionalidade do texto e as caixas de texto que ajudam a leitura em monitores de pequenas dimensões.

Em relação aos pontos negativos, ele questionou se havia animação nas cartelas. Por se tratar de um questionário que tinha como objetivo avaliar o design das cartelas em um momento em que as animações do vídeo ainda não tinham sido realizadas, foram expostas apenas imagens estáticas nesse instante.

Quando perguntado sobre sugestões de melhorias para as novas propostas de cartelas, o entrevistado sugeriu melhorar a distribuição do texto e haver uma maior neutralidade a nível cromático para ajudar na leitura.

Em suma, os resultados obtidos nas duas pesquisas foram satisfatórios, visto que alcançaram um maior índice de aceitação junto ao público em relação à proposta anterior e às cartelas originais da TVU. Pode-se dizer que as críticas recebidas no projeto anterior contribuíram diretamente para este resultado, possibilitando melhorar ou consertar problemas pontuais. Neste contexto, as críticas construtivas são sempre de grande importância na melhoria constante do projeto.



## 5. Conclusão

A partir do estágio realizado na Televisão da Universidade do Porto, pôde-se entender melhor o funcionamento de uma TV universitária, sua rotina e suas atividades de atualização de conteúdos e divulgação dos trabalhos. Além disso, foi possível aprender diversas técnicas de filmagem, edição de vídeos, tratamento de imagem e áudio e utilização dos programas Final Cut e o After Effects, fundamentais no cotidiano de uma televisão.

Na televisão, o grafismo é utilizado principalmente para se adicionar informações quando estas não podem ser capturadas pela lente da câmera. Portanto, o grafismo representa o conjunto de elementos visuais responsáveis por transformar o que antes era uma simples imagem em algo com uma identidade, com poder de atrair a atenção do público e, possivelmente, constituir-se com um maior potencial informativo. Com base na observação dos grafismos presentes na TVU e buscando uma maior padronização de sua identidade, esta dissertação propôs uma reformulação das cartelas utilizadas nos vídeos desta televisão.

A proposta teve como base o logotipo da TVU exibido nas vinhetas de encerramento, utilizando as mesmas cores e forma geométrica nas cartelas, bem como o próprio logotipo. Segundo pesquisas realizadas, a proposta foi bem aceita por 86,6% dos entrevistados que a consideraram boa/muito boa, com 83,3% preferindo a proposta. Entretanto também houve críticas a respeito do tamanho das letras, que dificultava a leitura por serem pequenas.

Na segunda etapa do projeto, as cartelas propostas foram reconstruídas com base num maior aprofundamento teórico e levando em consideração as críticas recebidas anteriormente. A nova proposta de cartela manteve a ideia de utilizar as cores do logotipo da TVU, porém a geometria foi alterada e a letra ficou maior buscando facilitar a leitura. Depois de reformuladas, as cartelas deste projeto foram reavaliadas por meio de pesquisas. Esta apresentou uma maior aceitação junto com público, pois 93,9% dos entrevistados optaram pela nova proposta ao invés das cartelas originais.

Diante deste contexto, tem-se que um projeto de design precisa sempre procurar atender ao interesse do público que busca cada vez mais novidades. Por esta razão, por mais que se tenha concluído um projeto gráfico de televisão, este nunca será definitivo, visto que com o avanço da tecnologia, aumentam também os recursos e técnicas para desenvolvimento de trabalhos cada vez mais inovadores.

Um exemplo disso são as vinhetas que foram evoluindo ao longo do tempo com o avanço da computação gráfica. Do mesmo modo, as cartelas também devem seguir este mesmo rumo, pois quanto maior for a tecnologia disponível, mais informação estas podem trazer à imagem.

Em contrapartida, a principal limitação deste projeto é o fato de que a televisão universitária não dispõe de recursos financeiros e tecnológicos tão avançados como na televisão comercial. Por isso é necessário desenvolver soluções criativas utilizando os meios disponíveis, buscando obter o melhor resultado possível.

## 6. Bibliografia

### 6.1 Bibliografia citada

ABTU. A Televisão Universitária no Brasil - Os meios de comunicação nas Instituições Universitárias da América Latina e Caribe. 2004. Disponível em <<http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001399/139903por.pdf>> Acesso em: 14 de abril de 2016

ABTU. Revista ABTU – TV Universitária + TV Pública. Dossiê TV Universitária: 45 anos de experiência. N°0. 2013. Disponível em <<http://www.abtu.org.br/WebSite/wp-content/uploads/2013/07/Revista-ABTU-00.pdf>> Acesso em: 14 de abril de 2016

ABTU. Revista ABTU – TV Universitária + TV Pública. TV Pública Universitária. Vol. 1. N° 1. 2014. Disponível em <<http://www.abtu.org.br/WebSite/wp-content/uploads/2014/11/Revista-ABTU-n01-baixa-resolucao.pdf>> Acesso em: 14 de abril de 2016

ALVES, Eduardo. Televisão da UBI difundida no cabo, 2013. Disponível em: <<http://www.urbi.ubi.pt/pag/11420>> Acesso em: 30 de abril de 2016

ARAGÃO, Isabella. Palavras escritas - do cinema mudo ao falado. 2006.

AZAMBUJA, Cíntia Neves. Jornalismo Educativo - Da teoria à prática na TV Universitária. 2008.

BACCO, Thaisa Sallum. Televisão Universitária Online - A experiência da TV UERJ, a primeira do Brasil. 2010.

BRAGA, Ana; SANTOS, Sónia. 2006. Disponível em <<https://www.inesctec.pt/noticias-eventos/nos-na-imprensa/universidade-do-porto-lanca-canal-de-tv-interno>> Acesso em: 18 de maio de 2016.

BLOCK, Bruce A. The Visual Story: Seeing the Structure of Film, TV and New Media. Burlington: Focal Press, 2001.

BLOCK, Bruce A. Cinematography: The Visuals and the Story. Siggraph Fall, 2011.

BRANCO, Patrícia Silverinha Castello. Cinema Abstracto - Da vanguarda europeia às primeiras manipulações digitais da imagem. Biblioteca Online de Ciências da Comunicação, 2010.

CAMARGO, Isaac Antonio. Imagem e mídia: apresentação, contextos e relações. Discursos Fotográficos, Londrina, PR, v.1, n.1, 2005.

CAMPOS, João. 2010. Universidade de Coimbra avança com televisão web. Disponível em <<http://www.jn.pt/media/interior/universidade-de-coimbra-avanca-com-televisao-web-1694188.html?id=1694188>> Acesso: 18 de maio de 2016.

COSTA, Joan. Design para os olhos – Marca, cor, identidade, sinalética. Lisboa, Dinalivro. 2011.

CURRAN, Steven. Motion Graphics: Graphic Design for Broadcast and Film. California: Rockport Publishers, 2001.

DONDIS, Donis A. Sintaxe da Linguagem Visual. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

DORNELES, Rogério de Abreu. O Design na Teledramaturgia - Um olhar sobre as vinhetas de abertura das telenovelas da TV Globo. Dissertação (Mestrado em Design) – Departamento de Artes e Design, PUC-Rio, Rio de Janeiro. 2007.

FONTES, Ana Juliana. Grafismo Televisual: um tipo específico de recurso informativo no telejornalismo. 2014.

FOSSATTI, Carolina Lanner. Cinema de animação - Uma trajetória marcada por inovações. 2009.

GUEDES, Alexandre. Novas tecnologias e imagem em movimento. 2013.

IOWA. The University of Iowa. University of Iowa Firsts. Disponível em: <<http://www.uiowa.edu/homepage/about-university/firsts>> Acesso: 22 de abril de 2016.

KRASNER, Jon. Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics. Taylor & Francis, 2008.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. A Tela Global - Mídias culturais e cinema na era hipermoderna. Editora Sulina. 2009.

MACHADO, Arlindo. Por um audiovisual gráfico. 2015.

MASCARELLO, Fernando. Historia do Cinema Mundial. Editora Papirus. 2006.

MASON. Mason & Associates: Lawyers on television. Television History - A Timeline 1878-2005. 2012. Disponível em: <[https://tarlton.law.utexas.edu/exhibits/mason\\_&\\_associates/timeline.html](https://tarlton.law.utexas.edu/exhibits/mason_&_associates/timeline.html)> Acesso: 24 de abril de 2016

MORENO, Luciano. Design Gráfico. Criar Web. 2007.

MUANIS, Felipe. Metaimagens na televisão e vanguardas - as vinhetas da Rede Globo e MTV. 2011.

MUNARI, Bruno. Das coisas Nascer Coisas. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

NOGUEIRA, Luís. Cinema Geométrico - Obras de Hans Richter, Viking Eggeling, Walter Ruttmann, Oskar Fischinger e John Whitney. 2010.

RODRIGUES, Sandra. O grafismo animado no sistema de identidade de um canal TV. 2012.

SEATTLER, Paul. The evolution of american educational technology. 1990.  
SENS, André Luiz; PEREIRA, Alice Theresinha Cybis. Design Televisual: Definições e Elementos. 2014.

SOUZA, Luciano. Música em movimento: a linguagem motion graphics nos videocliques brasileiros (1990-2010). 2012.

UBI. Universidade Beira Interior. TUBIWEB – Televisão online, 2015. Disponível em: <<https://www.ubi.pt/Entidade/TUBIWEB>> Acesso: 30 de abril de 2016.

VALENTE, Jonas. Sistema Público de Comunicação no Brasil. In: Sistemas públicos de comunicação no mundo: experiências de doze países e o caso brasileiro. São Paulo: Paulus, Interviços, 2009. – (Coleção Comunicação)

VALLE, Flavio Pinto; FONSECA, Bruno Henrique Barros. Grafismos do Real: reflexões sobre o papel das imagens gráficas no telejornalismo. 2008.

VELHO, João. Motion Graphics: linguagem e tecnologia - Anotações para uma metodologia de análise. 2008.

WERNECK, DANIEL. Movimentos Invisíveis - A Estética Sonora do Cinema de Animação. 2010.

## 6. Bibliografia consultada

ABTU. Associação Brasileira de Televisões Universitárias. Disponível em: <<http://www.abtu.org.br>> Acesso em: 17 de novembro de 2012

ABTU. Revista ABTU – TV Universitária + TV Pública. A interatividade, o digital e a educação na TV Pública e Universitária. Nº 2. 2015. Disponível em <<http://www.abtu.org.br/WebSite/wp-content/uploads/2013/07/Revista-ABTU-2.pdf>> Acesso em: 14 de abril de 2016

ARNHEIM, Rudolf. Arte e Percepção Visual. São Paulo: Thomson, 1980.

Canais de Televisão para Universitários. 2006. Disponível em <<https://www.inesctec.pt/noticias-eventos/nos-na-imprensa/canais-de-televisao-para-universitarios>> Acesso em: 10 de março de 2016

ESECTV. Disponível em <<http://www.esec.pt/pagina/projecto/esectv>> Acesso em: 12 de junho de 2016

INESTEC. Disponível em <<https://www.inesctec.pt/noticias-eventos/nos-na-imprensa/canais-de-televisao-para-universitarios>> Acesso em: 14 de abril de 2016.

KRASNER, Jon. Motion Graphic Design and Fine Art Animation: Principles and Practice. Woburn: Focal Press, 2004.

Revista Escola. Disponível em: <<http://revistaescola.abril.com.br/historia/fundamentos/qual-trajetoria-tvs-publicas-brasil-499282.shtml>> Acesso: 14 de abril de 2016.

Televisão Universitária da Beira Interior. Disponível em: <<https://www.youtube.com/channel/UCeITWfLfcNp61S6XSQeGDVw/videos>> Acesso: 30 de abril de 2016

TJ UFRJ. Disponível em: <<http://www.tj.ufrj.br>> Acesso: 24 de abril de 2016

TV PUC-Rio. Televisão PUC-Rio. Disponível em: <<http://tvpuc.vrc.puc-rio.br>> Acesso em: 14 de janeiro de 2013.

TV PUC-SP. Televisão PUC-SP. Disponível em: <<http://www.tvpuc.com.br>> Acesso em: 16 de janeiro de 2013.

TV UFES. Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/TelevisaoUfes/videos>> Acesso: 24 de abril de 2016



TV Universitária de Pernambuco - TVU Recife. Disponível em: <[http://www.ntvru.ufpe.br/index.php?option=com\\_content&view=article&id=88&Itemid=172](http://www.ntvru.ufpe.br/index.php?option=com_content&view=article&id=88&Itemid=172)> Acesso: 24 de abril de 2016-05-02

TV Universitária de Pernambuco - TVU Recife. Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/tvurecife/videos>> Acesso: 24 de abril de 2016

TVU. Televisão da Universidade do Porto. Disponível em: <<http://www.tv.up.pt>> Acesso em: 13 de dezembro de 2012.

UTV. Canal Universitário do Rio de Janeiro. Disponível em: <<http://www.utv.org.br>> Acesso em: 17 de novembro de 2012.

YouTube ESECTV. Disponível em <<https://www.youtube.com/user/ESECTV>> Acesso em: 12 de junho de 2016

YouTube PUC-Rio. Disponível em <<https://www.youtube.com/user/TvPucRio1>> Acesso em: 21 de janeiro de 2013

YouTube PUC-SP. Disponível em <<https://www.youtube.com/user/typuc>> Acesso em: 21 de janeiro de 2013

## 7. Fontes iconográficas

Fig. 1 - Exemplo de aplicação de grafismo (cartela e logotipo)

<<https://portal4.wordpress.com/2015/07/21/teste-de-audio-vaza-em-telejornal-da-globo-news-e-irrita-apresentadores>>

Fig. 2 - Exemplo de espaço

<<http://elaineyamamoto.blogspot.com.br/2010/11/tridimensionalidade.html>>

Fig. 3 - Exemplo de linha

<<http://stackoverflow.com/questions/8827457/working-with-implicit-functions-in-mathematica>>

Fig. 4 - Exemplo de forma

<<https://www.fastcodesign.com/1672682/debunking-the-myth-of-apple-s-golden-ratio>>

Fig. 5 - Exemplo de tom

<<http://elaineyamamoto.blogspot.com.br/2010/11/tridimensionalidade.html>>

Fig. 6 - Escala RGB de cores

<<http://jessicalynadi.co.za/blog/index.php/2015/05/14/rgb-versus-cmyk-colours>>

Fig. 7 - Exemplo de cor

<<http://whysoblu.com/sin-city-2-movie-review>>

Fig. 8 - Exemplo de textura

<[http://www.freepik.com/free-vector/wicker-background\\_797287.htm](http://www.freepik.com/free-vector/wicker-background_797287.htm)>

Fig. 9 - Exemplo de movimento

<<https://www.youtube.com/watch?v=n2DlOb7AfWk>>

Fig. 10 - Viagem à Lua, filme de George Melliés

<[https://en.wikipedia.org/wiki/A\\_Trip\\_to\\_the\\_Moon](https://en.wikipedia.org/wiki/A_Trip_to_the_Moon)>

Fig. 11 - Como eram os grafismos em filmes mudos

<<http://therealeverton.blogspot.com.br/2012/02/ice-age-4-trailer-scrat-does-artist.html>>

Fig. 12 - "Symphonie Dialogue" de Viking Eggeling

<[https://www.youtube.com/watch?v=kXy\\_M8wju70](https://www.youtube.com/watch?v=kXy_M8wju70)>

Fig. 13 - "Rhythm 21" de Hans Richter

<<https://www.youtube.com/watch?v=4Ncqnb5b3hk>>

Fig. 14 - "Tusalava" de Len Lye

<<https://www.youtube.com/watch?v=IMVz62MVaSI>>

Fig. 15 - "Lichtspiel Opus" de Walter Ruttmann

<<https://www.youtube.com/watch?v=FYJnZ946L1c>>

Fig. 16 - "Allegretto" de Oskar Fischinger

<<http://artzray.com/top-10-list-of-animated-films-by-a-real-animator>>

Fig. 17 - "Fantasia" de Walt Disney com o personagem Mickey Mouse

<<http://artzray.com/top-10-list-of-animated-films-by-a-real-animator>>

Fig. 18 - Abertura de "Anatomy of a Murder" realizada por Saul Bass

<<http://www.artofthetitle.com/title/anatomy-of-a-murder>>

Fig. 19 - Abertura de "Seven" realizada por Kyle Cooper  
 <<http://www.artofthetitle.com/title/se7en>>

Fig. 20 - Vinheta da BBC de 1953  
 <<https://www.youtube.com/watch?v=KUI-FsvggSs>>

Fig. 21 - Exemplo de marca d'água em uma transmissão  
 <<http://www.htforum.com/forum/threads/globo-hd-imagens-videos-compara-coes.99595/page-901>>

Fig. 22 - Exemplo de cartela em uma transmissão  
 <<http://www.htforum.com/forum/threads/globo-hd-imagens-videos-compara-coes.99595/page-564>>

Fig. 23 - "Ubu Roi" de Jean-Christophe Averty  
 <<https://www.youtube.com/watch?v=bQIJilQjoRU>>

Fig. 24 - Logotipo TUBI  
 <<http://www.tubi.ubi.pt>>

Fig. 25 - Aplicação do logotipo da TUBI em seus vídeos  
 <<http://www.tubi.ubi.pt/reportagens>>

Fig. 26 - Logotipo da TVU Recife  
 <<https://www.ufpe.br/ntvru>>

Fig. 27 - Logotipo da rádio universitária da TVU Recife  
 <<https://www.ufpe.br/ntvru>>

Fig. 28 - Programa da TVU Recife  
 <<https://www.ufpe.br/ntvru>>

Fig. 29 - Logotipo da TJ UFRJ  
 <<http://www.tj.ufrj.br>>

Fig. 30 - Aplicação do logotipo da TJ UFRJ em seus vídeos  
 <[https://www.youtube.com/channel/UCTgChUQp5X8o\\_\\_vsxR0tMOQ](https://www.youtube.com/channel/UCTgChUQp5X8o__vsxR0tMOQ)>

Fig. 31 - Logotipo da TJ UERJ Online  
 <<http://www.tvuerj.uerj.br/tj.html>>

Fig. 32 - Aplicação do logotipo da TJ UERJ Online em seus vídeos  
 <<https://www.youtube.com/channel/UCSqxbQcBYdKcRh4Bu97zytw>>

Fig. 33 - Logotipo da TV PUC-SP  
 <<http://www.tvpuc.com.br/sites>>

Fig. 34 - Website da TV PUC-SP  
 <<http://www.tvpuc.com.br/sites>>

Fig. 35 - YouTube da TV PUC-SP  
 <<https://www.youtube.com/user/tvpuc>>

Fig. 36 - Facebook da TV PUC-SP  
 <<https://www.facebook.com/tvpucsp>>

Fig. 37 - Logotipo da TV PUC-Rio  
 <<http://tvpuc.vrc.puc-rio.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?tpl=home>>

Fig. 38 - Website da TV PUC-Rio  
 <<http://tvpuc.vrc.puc-rio.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?tpl=home>>

Fig. 39 - Youtube da TV PUC-Rio  
 <<https://www.youtube.com/user/TvPucRio1>>

Fig. 40 - Facebook da TV PUC-Rio  
 <<https://www.facebook.com/tvpucrio>>

Fig. 41 - Logotipo da ESEC TV  
 <<http://www.esec.pt/pagina/projecto/esectv>>

Fig. 42 - Website da ESEC TV  
 <<http://www.esec.pt/pagina/projecto/esectv>>

Fig. 43 - YouTube da ESEC TV  
 <<https://www.youtube.com/user/ESECTV>>

Fig. 44 - Facebook da ESEC TV  
 <<https://www.facebook.com/esectv>>

Fig. 45 - Vinheta TV PUC-SP  
 <<http://www.tvpuc.com.br/sites>>

Fig. 46 - Vinheta TV PUC-SP  
 <<http://www.tvpuc.com.br/sites>>

Fig. 47 - Vinheta de abertura  
 <<http://www.tvpuc.com.br/sites>>

Fig. 48 - Exemplo de cartela  
 <<http://www.tvpuc.com.br/sites>>

Fig. 49 - Créditos finais  
 <<http://www.tvpuc.com.br/sites>>

Fig. 50 - Vinheta de abertura  
 <<http://www.tvpuc.com.br/sites>>

Fig. 51 - Exemplo de cartela  
 <<http://www.tvpuc.com.br/sites>>

Fig. 52 - Créditos finais  
 <<http://www.tvpuc.com.br/sites>>

Fig. 53 - Vinheta de abertura  
 <<http://www.tvpuc.com.br/sites>>

Fig. 54 - Exemplo de cartela  
 <<http://www.tvpuc.com.br/sites>>

Fig. 55 - Exemplo de cartela  
 <<http://www.tvpuc.com.br/sites>>

Fig. 56 - Créditos finais  
 <<http://www.tvpuc.com.br/sites>>

Fig. 57 - Brasão da PUC-Rio  
 <<http://tvpuc.vrc.puc-rio.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?tpl=home>>

Fig. 58 - Brasão da PUC-Rio  
 <<http://tvpuc.vrc.puc-rio.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?tpl=home>>

Fig. 59 - Logotipo da TV PUC-Rio  
 <<http://tvpuc.vrc.puc-rio.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?tpl=home>>

Fig. 60 - Vinheta de abertura  
 <<http://tvpuc.vrc.puc-rio.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?tpl=home>>

Fig. 61 - Exemplo de cartela  
 <<http://tvpuc.vrc.puc-rio.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?tpl=home>>

Fig. 62 - Créditos finais  
 <<http://tvpuc.vrc.puc-rio.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?tpl=home>>

Fig. 63 - Vinheta de abertura  
 <<http://tvpuc.vrc.puc-rio.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?tpl=home>>

Fig. 64 - Exemplo de cartela  
 <http://tvpuc.vrc.puc-rio.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?tpl=home>  
 Fig. 65 - Vinheta de abertura  
 <http://tvpuc.vrc.puc-rio.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?tpl=home>  
 Fig. 66 - Exemplo de cartela  
 <http://tvpuc.vrc.puc-rio.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?tpl=home>  
 Fig. 67 - Vinheta de abertura  
 <http://tvpuc.vrc.puc-rio.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?tpl=home>  
 Fig. 68 - Exemplo de cartela  
 <http://tvpuc.vrc.puc-rio.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?tpl=home>  
 Fig. 69 - Créditos finais  
 <http://tvpuc.vrc.puc-rio.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?tpl=home>  
 Fig. 70 - Vinheta de abertura  
 <https://www.youtube.com/user/esectv/videos>  
 Fig. 71 - Vinheta de abertura  
 <https://www.youtube.com/user/esectv/videos>  
 Fig. 72 - Aplicação da marca d'água  
 <https://www.youtube.com/user/esectv/videos>  
 Fig. 73 - Exemplo de título dos vídeos  
 <https://www.youtube.com/user/esectv/videos>  
 Fig. 74 - Exemplo de cartela  
 <https://www.youtube.com/user/esectv/videos>  
 Fig. 75 - Créditos finais  
 <https://www.youtube.com/user/esectv/videos>  
 Fig. 76 - Créditos finais  
 <https://www.youtube.com/user/esectv/videos>  
 Fig. 77 - Logotipo TVU em seus vídeos  
 <imagem TVU>  
 Fig. 78 - Logotipo TVU em impressos e portal  
 <imagem TVU>  
 Fig. 79 - Exemplo de identificação da seção e da cartela para título  
 <imagem TVU>  
 Fig. 80 - Exemplo de cartela para entrevistado  
 <imagem TVU>  
 Fig. 81 - Vinheta de encerramento dos vídeos  
 <imagem TVU>  
 Fig. 82 - Agenda TVU  
 <imagem TVU>  
 Fig. 83 - Future Places  
 <imagem TVU>  
 Fig. 84 - Inauguração do Novo Centro de Inovação da UPTEC  
 <imagem TVU>  
 Fig. 85 - Cerimônia de Doutor Honoris Causa a Nadir Afonso  
 <imagem TVU>  
 Fig. 86 - "Devagar" de Howard Barker  
 <imagem TVU>

Fig. 87 - Conferência Internacional sobre o direito do mar  
<imagem TVU>  
Fig. 88 - Vídeo promocional TVU  
<imagem TVU>  
Fig. 89 - Move Up 2012/2013 - 1º semestre  
<imagem TVU>  
Fig. 90 - Join of Two Improbable Fields  
<imagem TVU>  
Fig. 91 - Agenda TVU  
<imagem TVU>  
Fig. 92 - Vídeo Estágio TVU  
<imagem TVU>  
Fig. 93 - Move Up 2012/2013 - 2º semestre  
<imagem TVU>  
Fig. 94 - Cenário da Agenda Erasmus  
<imagem autoral>  
Fig. 95 - Encerramento da Agenda Erasmus  
<imagem autoral>  
Fig. 96 - Identidade visual da Agenda Erasmus  
<imagem autoral>  
Fig. 97 - Design das folhas da Agenda Erasmus  
<imagem autoral>  
Fig. 98 - Momento dedicado a vídeos externos na Agenda Erasmus  
<imagem autoral>  
Fig. 99 - Exemplo de seção da Agenda Erasmus  
<imagem autoral>  
Fig. 100 - Imagem Agenda Erasmus no questionário realizado  
<imagem autoral>  
Fig. 101 - Resultado de pesquisa  
<imagem autoral>  
Fig. 102 - Resultado de pesquisa  
<imagem autoral>  
Fig. 103 - Resultado de pesquisa  
<imagem autoral>  
Fig. 104 - Cartela de título do vídeo  
<imagem TVU>  
Fig. 105 - Cartela para entrevistado  
<imagem TVU>  
Fig. 106 - Créditos finais  
<imagem TVU>  
Fig. 107 - Exemplo de cartelas  
<imagem TVU>  
Fig. 108 - Exemplo de cartela para texto  
<imagem TVU>  
Fig. 109 - Exemplo de identificação da seção  
<imagem TVU>



Fig. 110 - Vinheta de encerramento  
<imagem TVU>

Fig. 111 - Proposta de cartela para entrevistado  
<imagem autoral>

Fig. 112 - Proposta de cartela para o título do vídeo  
<imagem autoral>

Fig. 113 - Proposta de cartela para texto  
<imagem autoral>

Fig. 114 - Proposta de cartela para texto  
<imagem autoral>

Fig. 115 - Proposta de cartela para identificar o seção  
<imagem autoral>

Fig. 116 - Exemplo de cartelas quando aplicadas em um mesmo momento  
<imagem autoral>

Fig. 117 - Animação das cartelas referentes ao evento  
<imagem autoral>

Fig. 118 - Animação das cartelas com textos informativos  
<imagem autoral>

Fig. 119 - Cartela TVU x Proposta de cartela (entrevistado)  
<imagem autoral>

Fig. 120 - Cartela TVU x Proposta de cartela (texto)  
<imagem autoral>

Fig. 121 - Resultado da pesquisa  
<imagem autoral>

Fig. 122 - Resultado da pesquisa  
<imagem autoral>

Fig. 123 - Resultado da pesquisa  
<imagem autoral>

Fig. 124 - Resultado da pesquisa  
<imagem autoral>

Fig. 125 - Vinheta de encerramento  
<imagem autoral>

Fig. 126 - Proposta de cartela para título, data e local do evento  
<imagem autoral>

Fig. 127 - Proposta de cartela para entrevistado  
<imagem autoral>

Fig. 128 - Proposta de cartela para texto  
<imagem autoral>

Fig. 129 - Proposta de cartela para identificar a seção  
<imagem autoral>

Fig. 130 - Proposta de cartela de título do evento  
<imagem autoral>

Fig. 131 - Exemplo de cartelas quando aplicadas em um mesmo momento  
<imagem autoral>

Fig. 132 - Animação das cartelas referentes ao evento  
<imagem autoral>

Fig. 133 - Animação das cartelas com textos informativos

<imagem autoral>

Fig. 134 - Cartelas TVU

<imagem autoral>

Fig. 135 - Cartelas propostas

<imagem autoral>

Fig. 136 - Resultado da pesquisa

<imagem autoral>

Fig. 137 - Resultado da pesquisa

<imagem autoral>

Fig. 138 - Resultado da pesquisa

<imagem autoral>

Fig. 139 - Resultado da pesquisa

<imagem autoral>

## 8. Apêndice

### Apêndice A

#### Trabalhos realizados

Inauguração do Novo Centro de Inovação do UPTEC

<https://youtu.be/BcmUnd6Qh4I>

Cerimônia de atribuição do título de Doutor Honoris Causa a Nadir Afonso

<https://youtu.be/ljdIPgzxdHc>

Peça de Teatro “Devagar”, de Howard Barker

<https://youtu.be/NkhRvw-Do8>

Conferência Internacional sobre o direito do mar

<https://youtu.be/B-7tOvww14A>

Vídeo promocional TVU

<https://youtu.be/mE6LQsMLIV8>

Move Up 2012/2013 - 1º semestre

<https://youtu.be/ZmhajIjaAbQ>

Joint of Two Improbable Fields - Intercepção Improvável

<https://youtu.be/IyilrgDg4mE>

Agenda TVU

<https://youtu.be/JocVXtZ49Vw>

Vídeo Estágio TVU

<https://youtu.be/Xj6d7JLXal4>

Move Up 2012/2013 - 2º semestre

[https://youtu.be/iWu\\_nmk5VZQ](https://youtu.be/iWu_nmk5VZQ)

Agenda Erasmus

[https://youtu.be/MCW4\\_aSoKgY](https://youtu.be/MCW4_aSoKgY)

Exemplo de Aplicação de Cartelas Propostas (2013)

<https://youtu.be/8ug7tmd7Lpo>

Exemplo de Aplicação de Cartelas Propostas (2016)

<https://youtu.be/ONve1QT9mLI>

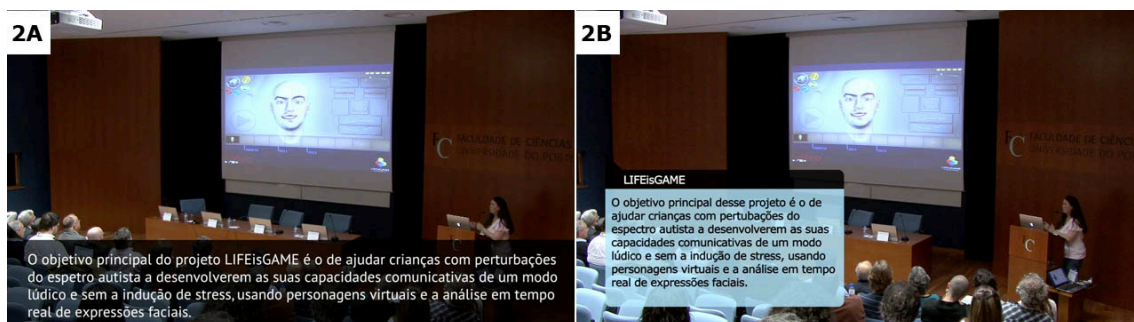
## Apêndice B

### Questionário 1 - Proposta de cartelas (2003)

#### Legenda original (1A) x Proposta de legenda (1B)



#### Caixa de texto original (2A) x Proposta de caixa de texto (2B)



1. O que você acha sobre as cartelas originais (legendas e caixas de texto nas imagens 1A e 2A) da TVU?

- a) muito boa
- b) boa
- c) regular
- d) ruim
- e) muito ruim

2. O que você achou da proposta de mudança nas cartelas (legendas e caixas de texto das imagens 1B e 2B) da TVU?

- a) muito boa
- b) boa
- c) regular
- d) ruim
- e) muito ruim

3. Quais os pontos positivos na proposta das novas cartelas (legendas e caixas de texto das imagens 1B e 2B)?

- ☐ Identificação com o logotipo do canal
- ☐ Melhor visualização do conteúdo
- ☐ Melhor padronização das cartelas
- ☐ Maior destaque da informação
- ☐ Maior harmonia entre a imagem e o texto
- ☐ Não houve pontos positivos
- ☐ Outro:

4. Você encontrou pontos negativos nas novas cartelas (legendas e caixas de texto das imagens 1B e 2B)? Quais?

5. Qual conjunto de cartelas (legendas e caixas de texto) mais condiz com o canal da TVU na sua opinião?

- a) Cartelas originais (Imagens 1A e 2A)
- b) Cartelas propostas (Imagens 1B e 2B)

<b>Entrevistado</b>	<b>O que você acha sobre as cartelas originais da TVU?</b>	<b>O que você achou da proposta de mudança nas cartelas da TVU?</b>	<b>Qual conjunto de cartelas mais condiz com o canal da TVU em sua opinião?</b>
1	Ruim	Boa	Cartelas propostas
2	Muito ruim	Muito boa	Cartelas propostas
3	Ruim	Muito boa	Cartelas propostas
4	Muito ruim	Boa	Cartelas propostas
5	Muito ruim	Muito boa	Cartelas propostas
6	Regular	Muito boa	Cartelas propostas
7	Ruim	Muito boa	Cartelas propostas
8	Ruim	Muito boa	Cartelas propostas
9	Regular	Muito boa	Cartelas propostas
10	Boa	Ruim	Cartelas originais
11	Muito ruim	Boa	Cartelas propostas
12	Regular	Muito boa	Cartelas propostas
13	Boa	Ruim	Cartelas originais
14	Boa	Boa	Cartelas originais
15	Muito ruim	Muito boa	Cartelas propostas
16	Regular	Boa	Cartelas propostas
17	Boa	Muito boa	Cartelas propostas
18	Ruim	Boa	Cartelas propostas
19	Ruim	Muito boa	Cartelas propostas
20	Regular	Boa	Cartelas propostas
21	Ruim	Boa	Cartelas propostas
22	Boa	Regular	Cartelas originais
23	Muito ruim	Muito boa	Cartelas propostas
24	Regular	Regular	Cartelas originais
25	Muito ruim	Boa	Cartelas propostas
26	Ruim	Muito boa	Cartelas propostas
27	Ruim	Muito boa	Cartelas propostas
28	Ruim	Boa	Cartelas propostas
29	Ruim	Muito boa	Cartelas propostas
30	Regular	Muito boa	Cartelas propostas



<b>Entrevistado</b>	<b>Quais os pontos positivos na proposta das novas cartelas?</b>	<b>Quais os pontos negativos na proposta das novas cartelas?</b>
1	Melhor visualização do conteúdo, Melhor padronização das cartelas, Maior destaque da informação.	-
2	Identificação com o logotipo do canal, Melhor visualização do conteúdo, Melhor padronização das cartelas.	-
3	Identificação com o logotipo do canal, Melhor visualização do conteúdo, Melhor padronização das cartelas, Maior destaque da informação.	-
4	Melhor visualização do conteúdo, Melhor padronização das cartelas.	-
5	Melhor visualização do conteúdo, Melhor padronização das cartelas, Maior destaque da informação.	-
6	Identificação com o logotipo do canal, Melhor visualização do conteúdo, Melhor padronização das cartelas.	-
7	Melhor visualização do conteúdo, Melhor padronização das cartelas, Maior destaque da informação, Maior harmonia entre imagem e o texto.	-
8	Melhor visualização do conteúdo, Melhor padronização das cartelas, Maior destaque da informação.	-
9	Aspecto mais moderno.	Tamanho pequeno.
10	Não houve pontos positivos.	A nova cartela não combina com a imagem, prefiro a original.
11	Melhor visualização do conteúdo.	-
12	Melhor visualização do conteúdo, Maior destaque da informação.	Má localização na tela das cartelas de texto da proposta.
13	Identificação com o logotipo do canal, Maior harmonia entre imagem e o texto.	Há muito espaço perdido nas novas cartelas.
14	Identificação com o logotipo do canal, Maior destaque da informação.	Pior visualização na proposta. As mudanças parecem destinadas a um público jovem e menos sério. Se este é o objetivo, está perfeito.
15	Identificação com o logotipo do canal, Melhor padronização das cartelas.	-
16	Melhor padronização das cartelas, Maior destaque da informação.	-
17	Melhor visualização do conteúdo, Maior harmonia entre imagem e o texto.	-
18	Melhor padronização das cartelas, Maior destaque da informação.	-
19	Maior destaque da informação, Maior harmonia entre a imagem e o texto	-

<b>Entrevistado</b>	<b>Quais os pontos positivos na proposta das novas cartelas?</b>	<b>Quais os pontos negativos na proposta das novas cartelas?</b>
20	Melhor visualização do conteúdo, Maior destaque da informação.	-
21	Melhor visualização do conteúdo, Melhor padronização das cartelas.	-
22	Não houve pontos positivos.	A proposta apresenta cartelas mais bonitas, porém têm a letra menor e cobre-se muito a tela.
23	Melhor visualização do conteúdo, Melhor padronização das cartelas, Maior harmonia entre imagem e o texto, Melhoria da cor.	-
24	Melhor padronização das cartelas, Maior destaque da informação.	-
25	Identificação com o logotipo do canal, Maior destaque da informação, Maior harmonia entre imagem e o texto.	-
26	Identificação com o logotipo do canal, Melhor visualização do conteúdo, Maior destaque da informação.	-
27	Identificação com o logotipo do canal, Maior harmonia entre imagem e o texto.	-
28	Melhor visualização do conteúdo, Maior destaque da informação.	-
29	Melhor visualização do conteúdo, Maior destaque da informação.	-
30	Melhor visualização do conteúdo, Melhor padronização das cartelas, Maior destaque da informação.	-

## Apêndice C

### Questionário 2 - Agenda Erasmus



1. O que você acha sobre a criação de uma nova seção na TVU voltada para os estudantes Erasmus?

- a) Muito necessária
- b) Necessária
- c) Indiferente
- d) Irrelevante
- e) Outro: \_\_\_\_\_

2. Que tipo de conteúdo você acha interessante ter nesta nova seção da TVU voltada para estudantes Erasmus?

- ☐ Notícias relacionadas aos estudantes Erasmus
- ☐ Eventos voltados aos estudantes Erasmus
- ☐ Destinos para quem deseja estudar fora do país
- ☐ Dicas para conhecer os melhores locais de Portugal
- ☐ Dicas de comidas típicas portuguesas
- ☐ Oportunidades de estágios, cursos de línguas, bolsas ofertadas, etc
- ☐ Outro: \_\_\_\_\_

3. O que você achou do layout proposto para a seção Agenda Erasmus?

- a) muito bom
- b) bom
- c) regular
- d) ruim
- e) muito ruim

<b>Entrevistado</b>	<b>O que você acha sobre a criação de uma nova seção na TVU voltada para os estudantes Erasmus?</b>	<b>O que você achou do layout proposto para a seção Agenda Erasmus?</b>
1	Necessária	Muito bom
2	Muito necessária	Muito bom
3	Muito necessária	Muito bom
4	Muito necessária	Muito bom
5	Necessária	Bom
6	Necessária	Muito bom
7	Necessária	Bom
8	Necessária	Muito bom
9	Muito necessária	Muito bom
10	Irrelevante	Bom
11	Necessária	Muito bom
12	Muito necessária	Muito bom
13	Necessária	Muito bom
14	Necessária	Muito bom
15	Necessária	Muito bom
16	Muito necessária	Regular
17	Muito necessária	Muito bom
18	Necessária	Muito bom
19	Muito necessária	Muito bom
20	Necessária	Bom
21	Necessária	Bom
22	Irrelevante	Bom
23	Muito necessária	Muito bom
24	Indiferente	Regular
25	Necessária	Muito bom
26	Muito necessária	Muito bom
27	Muito necessária	Muito bom
28	Muito necessária	Muito bom
29	Muito necessária	Muito bom
30	Necessária	Muito bom

Entrevistado	Que tipo de conteúdo você acha interessante ter nesta nova seção da TVU voltada para estudantes Erasmus?
1	Destinos para quem deseja estudar fora do país, Dicas para conhecer os melhores locais de Portugal, Dicas de comidas típicas portuguesas.
2	Eventos voltados aos estudantes Erasmus, Dicas para conhecer os melhores locais de Portugal.
3	Notícias relacionadas aos estudantes Erasmus, Eventos voltados aos estudantes Erasmus, Dicas para conhecer os melhores locais de Portugal.
4	Notícias relacionadas aos estudantes Erasmus, Oportunidades de estágios, cursos de línguas, bolsas ofertadas, etc.
5	Notícias relacionadas aos estudantes Erasmus, Eventos voltados aos estudantes Erasmus, Destinos para quem deseja estudar fora do país, Dicas para conhecer os melhores locais de Portugal.
6	Eventos voltados aos estudantes Erasmus, Dicas para conhecer os melhores locais de Portugal, Oportunidades de estágios, cursos de línguas, bolsas ofertadas, etc.
7	Eventos voltados aos estudantes Erasmus, Dicas de comidas típicas portuguesas.
8	Notícias relacionadas aos estudantes Erasmus, Eventos voltados aos estudantes Erasmus.
9	Notícias relacionadas aos estudantes Erasmus, Eventos voltados aos estudantes Erasmus, Destinos para quem deseja estudar fora do país, Dicas para conhecer os melhores locais de Portugal.
10	Destinos para quem deseja estudar fora do país, Oportunidades de estágios, cursos de línguas, bolsas ofertadas, etc.
11	Notícias relacionadas aos estudantes Erasmus, Eventos voltados aos estudantes Erasmus, Oportunidades de estágios, cursos de línguas, bolsas ofertadas, etc.
12	Notícias relacionadas aos estudantes Erasmus, Eventos voltados aos estudantes Erasmus, Dicas para conhecer os melhores locais de Portugal, Dicas de comidas típicas portuguesas.
13	Notícias relacionadas aos estudantes Erasmus, Destinos para quem deseja estudar fora do país, Dicas para conhecer os melhores locais de Portugal.
14	Notícias relacionadas aos estudantes Erasmus, Eventos voltados aos estudantes Erasmus, Destinos para quem deseja estudar fora do país, Meios de transporte.
15	Eventos voltados aos estudantes Erasmus, Destinos para quem deseja estudar fora do país.
16	Notícias relacionadas aos estudantes Erasmus, Eventos voltados aos estudantes Erasmus.
17	Notícias relacionadas aos estudantes Erasmus, Eventos voltados aos estudantes Erasmus, Destinos para quem deseja estudar fora do país, Dicas para conhecer os melhores locais de Portugal, Dicas de comidas típicas portuguesas, Oportunidades de estágios, cursos de línguas, bolsas ofertadas, etc.
18	Notícias relacionadas aos estudantes Erasmus, Eventos voltados aos estudantes Erasmus.

<b>Entrevistado</b>	<b>Que tipo de conteúdo você acha interessante ter nesta nova seção da TVU voltada para estudantes Erasmus?</b>
19	Eventos voltados aos estudantes Erasmus, Oportunidades de estágios, cursos de línguas, bolsas ofertadas, etc.
20	Notícias relacionadas aos estudantes Erasmus, Eventos voltados aos estudantes Erasmus.
21	Eventos voltados aos estudantes Erasmus, Destinos para quem deseja estudar fora do país.
22	Eventos voltados aos estudantes Erasmus, Dicas para conhecer os melhores locais de Portugal I, Dicas de comidas típicas portuguesas, Oportunidades de estágios, cursos de línguas, bolsas ofertadas, etc.
23	Eventos voltados aos estudantes Erasmus, Dicas para conhecer os melhores locais de Portugal, Oportunidades de estágios, cursos de línguas, bolsas ofertadas, etc.
24	Dicas para conhecer os melhores locais de Portugal, Dicas de comidas típicas portuguesas.
25	Notícias relacionadas aos estudantes Erasmus, Eventos voltados aos estudantes Erasmus.
26	Notícias relacionadas aos estudantes Erasmus, Oportunidades de estágios, cursos de línguas, bolsas ofertadas, etc.
27	Destinos para quem deseja estudar fora do país, Dicas de comidas típicas portuguesas.
28	Notícias relacionadas aos estudantes Erasmus, Eventos voltados aos estudantes Erasmus.
29	Dicas para conhecer os melhores locais de Portugal, Dicas de comidas típicas portuguesas.
30	Notícias relacionadas aos estudantes Erasmus, Eventos voltados aos estudantes Erasmus, Dicas para conhecer os melhores locais de Portugal, Oportunidades de estágios, cursos de línguas, bolsas ofertadas, etc.

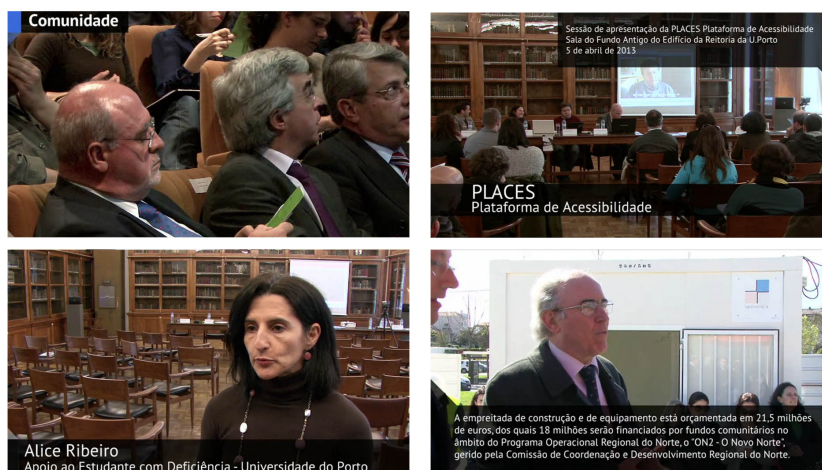


## Apêndice D

### Questionário 3 - Proposta de cartelas (para alunos)



Considerando a imagem gráfica da TVU acima, responda as seguintes questões:



1. Qual sua opinião sobre as cartelas originais da TVU?

- a) muito boa
- b) boa
- c) regular
- d) ruim
- e) muito ruim



2. Qual sua opinião sobre a proposta de mudança das cartelas da TVU?

- a) muito boa
- b) boa
- c) regular
- d) ruim
- e) muito ruim

3. Quais os pontos positivos na proposta de novas cartelas?

- ☐ Identificação com o logotipo do canal
- ☐ Melhor visualização do conteúdo
- ☐ Melhor padronização das cartelas
- ☐ Maior destaque da informação
- ☐ Maior harmonia entre a imagem e o texto
- ☐ Não houve pontos positivos
- ☐ Outro:

4. Você encontrou pontos negativos nas novas cartelas? Quais?

5. Qual conjunto de cartelas mais condiz com o canal da TVU na sua opinião?

- a) Cartelas originais
- b) Cartelas propostas

<b>Entrevistado</b>	<b>O que você acha sobre as cartelas originais da TVU?</b>	<b>O que você achou da proposta de mudança nas cartelas da TVU?</b>	<b>Qual conjunto de cartelas mais condiz com o canal da TVU na sua opinião?</b>
1	Boa	Boa	Cartelas propostas
2	Regular	Muito boa	Cartelas propostas
3	Boa	Boa	Cartelas propostas
4	Boa	Muito boa	Cartelas propostas
5	Ruim	Boa	Cartelas propostas
6	Ruim	Boa	Cartelas originais
7	Regular	Regular	Cartelas propostas
8	Regular	Boa	Cartelas propostas
9	Regular	Boa	Cartelas propostas
10	Ruim	Regular	Cartelas propostas
11	Regular	Muito boa	Cartelas propostas
12	Ruim	Muito boa	Cartelas propostas
13	Regular	Muito boa	Cartelas propostas
14	Ruim	Boa	Cartelas propostas
15	Muito boa	Muito boa	Cartelas propostas
16	Regular	Muito boa	Cartelas propostas
17	Regular	Muito boa	Cartelas propostas
18	Regular	Muito boa	Cartelas propostas
19	Regular	Boa	Cartelas propostas
20	Ruim	Regular	Cartelas propostas
21	Regular	Boa	Cartelas propostas
22	Regular	Muito boa	Cartelas propostas
23	Boa	Muito boa	Cartelas propostas
24	Boa	Muito boa	Cartelas propostas
25	Regular	Boa	Cartelas propostas
26	Regular	Boa	Cartelas propostas
27	Regular	Muito boa	Cartelas propostas
28	Ruim	Regular	Cartelas propostas
29	Boa	Muito boa	Cartelas propostas
30	Ruim	Muito boa	Cartelas originais
31	Boa	Muito boa	Cartelas propostas
32	Regular	Muito boa	Cartelas propostas
33	Ruim	Muito boa	Cartelas propostas

Entrevistado	Quais os pontos positivos na proposta das novas cartelas?	Você encontrou pontos negativos nas novas cartelas? Quais?
1	Maior harmonia entre imagem e o texto.	Não
2	Identificação com o logotipo do canal, Melhor padronização das cartelas, Maior harmonia entre imagem e o texto.	Não
3	Identificação com o logotipo do canal, Melhor visualização do conteúdo, Maior destaque da informação, Maior harmonia entre imagem e o texto.	Não
4	Melhor visualização do conteúdo.	Não
5	Melhor visualização do conteúdo, Melhor padronização das cartelas, Maior destaque da informação.	Não
6	Identificação com o logotipo do canal, Maior destaque da informação.	Letra <i>bold</i> .
7	Identificação com o logotipo do canal, Melhor visualização do conteúdo, Melhor padronização das cartelas.	Não
8	Maior destaque da informação, Maior harmonia entre imagem e o texto.	Não
9	Melhor visualização do conteúdo, Maior harmonia entre imagem e o texto.	Não
10	Identificação com o logotipo do canal, Melhor padronização das cartelas.	Design fora dos conceitos da atualidade.
11	Identificação com o logotipo do canal, Melhor visualização do conteúdo, Melhor padronização das cartelas, Maior destaque da informação, Maior harmonia entre imagem e o texto	Não
12	Identificação com o logotipo do canal, Melhor visualização do conteúdo, Melhor padronização das cartelas, Maior destaque da informação, Maior harmonia entre imagem e o texto.	Nenhum. As novas cartelas são muito melhores do que as originais. A diferença é gritante.
13	Melhor visualização do conteúdo, Maior destaque da informação.	Não
14	Melhor visualização do conteúdo, Melhor padronização das cartelas, Maior destaque da informação, Maior harmonia entre imagem e o texto.	O logótipo é um pouco distraído
15	Melhor visualização do conteúdo, Maior destaque da informação.	Não
16	Identificação com o logotipo do canal, Melhor visualização do conteúdo, Melhor padronização das cartelas, Maior destaque da informação, Maior harmonia entre imagem e o texto, Não houve pontos positivos.	Não

Entrevistado	Quais os pontos positivos na proposta das novas cartelas?	Você encontrou pontos negativos nas novas cartelas? Quais?
17	Identificação com o logotipo do canal, Melhor visualização do conteúdo, Melhor padronização das cartelas.	Não
18	Identificação com o logotipo do canal, Melhor visualização do conteúdo, Melhor padronização das cartelas.	Não
19	Identificação com o logotipo do canal, Melhor padronização das cartelas, Maior destaque da informação.	Não vejo inovação
20	Identificação com o logotipo do canal, Melhor visualização do conteúdo, Maior harmonia entre imagem e o texto.	Too much text for a card (muito texto para uma cartela).
21	Melhor visualização do conteúdo, Melhor padronização das cartelas, Maior destaque da informação.	Não
22	Melhor visualização do conteúdo.	O tamanho das letras
23	Identificação com o logotipo do canal, Melhor visualização do conteúdo, Maior destaque da informação, Maior harmonia entre imagem e o texto.	Não
24	Identificação com o logotipo do canal, Melhor visualização do conteúdo, Melhor padronização das cartelas, Maior destaque da informação, Maior harmonia entre imagem e o texto, Recepção de informação mais agradável.	Sem pontos negativos, apenas ter em atenção aos textos demasiado longos como no slide inferior direito.
25	Maior harmonia entre a imagem e o texto.	Acredito que falta informações que liguem a imagem ao tema retratado na segunda cartela, a esquerda, no campo inferior.
26	Maior harmonia entre a imagem e o texto.	Acredito que falta informações que liguem a imagem ao tema retratado na segunda cartela, a esquerda, no campo inferior.
27	Identificação com o logotipo do canal, Melhor visualização do conteúdo, Maior destaque da informação	Caso o fundo da imagem seja branco irá dificultar a visualização da caixa de texto da notícia.
28	Melhor visualização do conteúdo, Maior destaque da informação, Maior harmonia entre imagem e o texto.	Sim, são um pouco dispersas a nível de localização na imagem e o logotipo do canal está demasiado grande
29	Identificação com o logotipo do canal.	Não

<b>Entrevistado</b>	<b>Quais os pontos positivos na proposta das novas cartelas?</b>	<b>Você encontrou pontos negativos nas novas cartelas? Quais?</b>
30	Melhor visualização do conteúdo, Melhor padronização das cartelas, Maior destaque da informação.	Não
31	Identificação com o logotipo do canal.	Texto muito grande.
32	Identificação com o logotipo do canal, Melhor visualização do conteúdo, Maior destaque da informação, Maior harmonia entre imagem e o texto.	Não
33	Melhor padronização das cartelas.	Não



## Apêndice E

### Questionário 4 - Questões discursivas

Paulo Martins (Diretor Tecnológico e Produtor de Media da TVU)



1. Qual sua opinião sobre as cartelas propostas para os vídeos da TVU?

Resposta: É uma correspondência direta e literal com a versão azul do logo da TVU.

2. Quais os pontos positivos encontrados nas novas cartelas?

Resposta: A tridimensionalidade do texto e caixas de texto ajudam a leitura em monitores de pequenas dimensões.

3. Quais os pontos negativos encontrados nas novas cartelas?

Resposta: Existe animação? Nestes frames parados não é possível perceber.

4. O que você acha que pode ser melhorado nessa nova proposta?

Resposta: Uma melhor distribuição do texto e uma maior neutralidade a nível cromático ajudariam à leitura.

5. Comentários adicionais (se houver)

Resposta: -

